VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
February 15.1998 No.212

# GAMEST

平成10年2月15日号（毎月2回、15日、30日発行）
第13巻第3号通巻212号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可



ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

## ゲーメスト大賞発表!!

幕末浪漫 月華の剣士
私立ジャスティス学園

超新作情報!
ゲットバス
堕落天使
アームドポリスバトライダー
ライデンファイターズII
ブレイジングスター
アストラスーパースターズ
パズルボブル4
新日本プロレスリング闘魂烈伝3



MARVEL vs. CAPCOM
CLASH OF SUPER HEROES
ファイティングバイパーズ2
侍魂SAMURAI SPIRITS
ストリートファイターIII-2nd
電脳戦機バーチャロン
ストライカーズ1945II
ファイティング武術ほか

特別付録
1998年度版
卓上カレンダー!!!

メーカー年賀状大プレゼント!!!

1998
1.30/2.15
毎月15日・30日発売／特別定価
560yen

でGO!

明けましておめでとうございます。

した。
同、心から
けるような
（願）

平成拾年

電車でGO!™

大ヒット御礼!



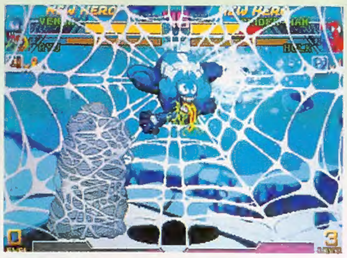
# マーヴル&カプコン、夢の究極合体








ウォーマシンのハイパーコンボ「ウォーデストロイヤー」だ。打ち上げ中なの？


ベノムのハイパーコンボ「ベノムウェブ」。もう逃がさないぜ。

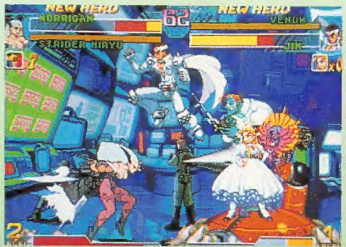
X－MEN VS～シリーズの最新作が、今回紹介する「マーヴルVSカプコン クラッシュ・オブ・スーパーヒーローズ」だ。

前2作がVSストリートファイターズであったのに対し、今回はその枠組みを取り払って、歴代のカプコンヒーローズ（ヒロイン含む）が一堂に会する、ファン感涙のビッグイベントが実現したといった感じ。

今回の「マーヴルVSカプコン」を彩るキャラは、マーヴル側からはスパイダーマン、キャプテン・アメリカ、ハルク、ウルヴァリン、ガンビット、それに新キャラとなるウォーマシン、ベノムの総勢7人。

ウォーマシンは容貌、必殺技ともにアイアンマンに似たキャラだ。ベノムは蜘蛛の能力を持ち、悪のスパイダーマンといったようなキャラ。コミックのほうでは、かなり有名&人気どころなので、ついに出てきたか、と言うファンも多いことだろう。


新技「シルエットブレイド」炸裂。リリスですう〜。


スペシャルパートナー・デビロット姫と他2名、見参!!

対してカプコン側はリュウ、春麗、ザンギエフ、ジン・サオトメ、モリガン、ロックマン、ストライダー飛竜、キャプテンコマンドーの8人。

ひとクセもふたクセもありそうなヤツらばかりなので、どんな技が使えるのか非常に気になるところだ。

ゲームシステムは基本的にVSシリーズのものを踏襲していて、それにスペシャルパートナーやヴァリアブルクロスといった新要素が加えられている。

もちろん続報が入り次第掲載していく予定なので、期待に胸を膨らませて待っていてもらいたい。




## 開発者はかく語りき



これから毎号VSカプコンのコーナーでは、古のゲームについて開発者に語ってもらうぞ。

栄光の第一回は、当然「ストライダー飛竜」！

時は西暦2048年、独裁者グランドマスターの支配する世界を、光剣サイファーを手に駆け抜ける一人の男…その名は飛竜－'89年発売の同名アクションゲームです。

飛竜はとにかくどこにでも行ける。坂を駆け上がり、壁をよじ登り、天井さえつたう。人間のアクションと、プログラムの限界に挑戦したゲームです。

続々登場するいかれた敵兵器、脈絡のない大胆なステージ構成、パンチの効いた断片的なストーリーデモ。ここにかえって壮大でかっこいい物語を感じるのは、たぶんこういうことだと思います…映画やアニメでは物語は見せるものですが、ゲームでは物語は体験させるもの。だから映画とゲームで物語る手法は違って当然で、これがゲームの手法なんじゃないかなあと。

ちなみに今回スペシャルパートナーとして出演している東風は、飛竜を狙う賞金稼ぎ三姉妹の一人。2面クリア後のデモで飛竜に「貴様らにそんな玩具は必要ない！」と言われてしまう人です。もう一人の賞金稼ぎソロがまたかっこいいんですが、今回は出せませんでした。残念（本当は東風だって他の主役級のメンツに比べて格下ですしね…）。

では次回もこのコーナーでキャプテンコレダー！

## とみちゃんの㊝1/4コーナー（今回ちと小さめ）

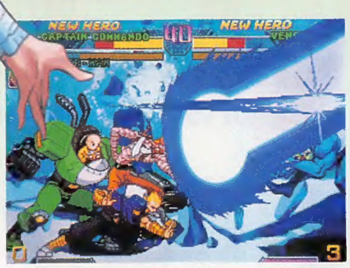
※画面写真と記事内容は開発中のものです。





飛竜のハイパーコンボ「ラグナロク」発動。4体の飛竜が襲いかかる。

STRIDER HIRYU



キャプコマ、メンバー総動員して「キャプテンソード」。




VSシリーズ第三弾には往年のヒーローが登場。新旧ゲームファン大満足間違いナシ。

# 究極合体!! ヴァリアブルクロス

スペシャルパートナーと並んで今回の目玉となるであろうと予想されるのが、このヴァリアブルクロス。発動すると一定時間パートナーを呼び出して2対1でのバトル。しかもハイパーコンボは使いたい放題。それってドラマティックバトルってことなの?それとも…。



ヴァリアブルクロス発動!!



キャプテンの「コマンドーストライク」と飛竜の「フォーメーションA」を同時使用中。

# ココに注目!! スペシャルパートナー

前作でのヴァリアブルアシストに当たる。今回はチームパートナーが援護にくるのではなく、アシスト専用パートナーが20人用意されていて、彼らが助けにきてくれる。

アシストキャラには、ストライダー飛竜の東風、魔界村の主人公アーサーなど、これまた懐かしいキャラがいっぱい。マーヴルキャラではマイティーソーやジュビリーなどが登場するぞ。

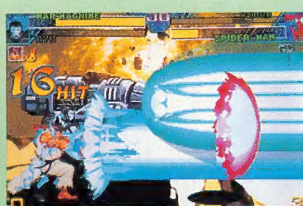


アシストキャラ「東風」を召喚。飛竜とハルクは挑発中。

## もちろん健在!! ヴァリアブルコンビネーション

タッグのふたりが力を合わせてハイパーコンボを合体させる、まさに友情の証であるヴァリアブルコンビネーションは今回も健在。

新キャラ、新ハイパーコンボの追加に伴い、また新たなコンビネーションを見られることは間違いないはずだ。超ド迫力の合体に期待しよう。



ウォーマシンとリュウのVコンビネーション。新生ビームユニット結成か?

## 遂に続編が登場！世紀末最後のクラッシュ格闘ゲーム！

# FV2 FIGHTING VIPERS 2（仮）

インタビューに答えてくださったお二方



右から、第2AM研究開発部の片岡洋氏、同じく片桐大智氏。当然のことながらファイティングバイパーズの開発も担当していた。



**2年の沈黙を破り、帰ってきたバイパーたち。果たして、今回もあのハチャメチャ振りは健在なのだろうか？開発者に聞け！**




もちろんバンの勝ちポーズ。止まっているので分からないが、首を上下に振り挑発しているらしい。服の装飾もしっかりとリニューアルされているにも関わらず、前作のイメージを壊してはいない。

バーチャファイターを作り出したAM2研の3Dポリゴン格闘ゲーム「ファイティングバイパーズ」。その続編「ファイティングバイパーズ2（仮）」の開発が急ピッチで進められている中、メインスタッフである片岡洋、片桐大智の両氏にゲームの新システムを中心に構想を語ってもらった。

**前作、FV1でもかなり斬新なシステムを多く採り入れていたわけですが、それに付随させるとなるとかなり大変なんじゃないですか？**

**片桐**　ま、元から変わるシステムというのはあるといえばあるんですが、基本的にはFV1で消化しきれなかったものを、より良く使いやすく、そして幅広くするというのが今、一番力を入れているところです。

前作は「壁」があってそれに叩きつけて、近寄ってコンボを入れるのがメインだったと思うんですが、それだけで「壁」を終わらすのは何なので、ぶつけるだけじゃなくそれを利用してできることを多くして「壁」とリングを一体として考えたときの攻防を作っていく、というのをシステムのリニューアルとして目指しています。

もちろん、プレイした瞬間に分かる目新しいことにチャレンジはしてますけど、まだ人に見せたことがないんでどういう反応が返ってくるか…。できることは何でもやってみようという感じでやっています。からパワーとやる気で乗り切ります。

**片岡**　「壁」があるというのはFV1が出た当時では、これだけだったと思うんですよ。それが凄い特徴になるはずだったのに、結局それに当てて…ぐらいしかなかったんで、まあ、登れたりしたんですけどお遊びでしたからね。

そういった意味では100%消化しきれなかったわけですから。

武器にしてもピッキーがスケボーを持っていて、せいぜいあれでひっぱたくぐらいだったのが、もう少し使い道を増やそうかなっと思っています。

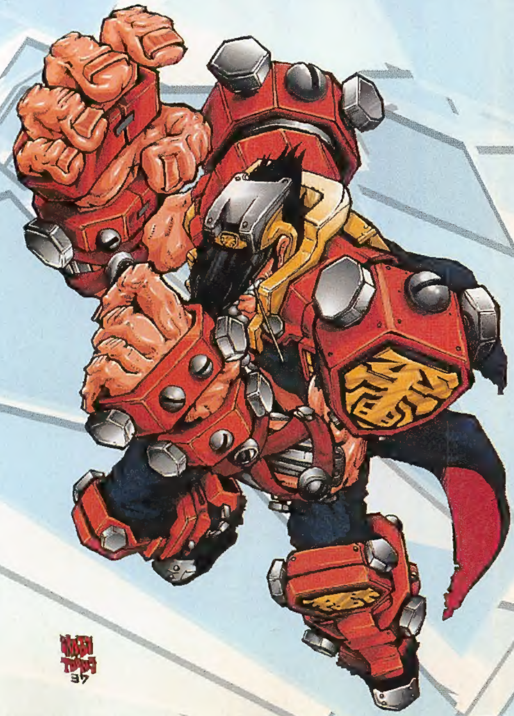
### 派手なカメラワーク　ハニーは18禁？

**画面写真を見ている限り、天井があるんですか？**

**片岡**　今回は屋内が多いんですが、だからと言って天井にぶら下がれたりすることはないですね。

**この画面写真（バンが手前に向かって蹴っている）のような吹っ飛ばし方だと追い打ち方法はどうなるんでしょう？**

**片桐**　追い打ちの方法というよりも「壁」に遠いときとか横に飛ばして「壁」が近かったときに追い



※画面は開発中のものです。



打ちがしやすくなるという感じなんで、あと受け身のとるタイミングとかも横に飛ばした場合では変わってくるんです。攻撃の仕方に3Dの要素を持たせたかったというだけなんです。

**前作も3Dとは言え、結局直線的な攻防だけでしたからね。**

**片桐**　そうですね。でも直線て、ないと困るじゃないですか。だからステージを意識させることで、立体的な攻防の演出をできればと。

**アーマーを破壊した際などのショートリプレイは確か、バイパーズが先駆けですよね。今回も変わらずですか?**

**片岡**　はい。ああいうカメラでの演出というのは重要視していますね。絵はもちろん前作と比べて綺麗になってはいますが、ビジュアルよりは「何がそこで起こっているか」というのを強調したいですね。

**このゲームの「これだ!」というところは何ですか?**

**片岡**　パッと見で変わったところというのは、やっぱり…新キャラということになるんですかね。その特異性に掛かっているんじゃないでしょうか。

**片桐**　システムに関して言えば、ターゲットの技があってそれを使うと大きな見返りが…。それを入れるためにこうしたらいいよ、みたいなのがあります。

**片岡**　勝ち方にこだわるというか、いい勝ち方をするといいことがあるというか…。単にカッコイイとかいうんじゃなくて、システム上にも有利なことが起こるという…。

**2本先取でですか?**

**片岡**　従来の2本先取かどうかというのは怪しいですね。僕は違うと思うんですが…(笑)。写真はあくまで開発中ですから。




ラウンド開始直後。これまでのように、画面上でキャラが少し動くあっさりしたものではなく、いちちアップになってアピールしてくれる。こういったカメラワークの固まりがこのゲームの基本と言ってもいいだろう。

**続編ならではの苦労というのはありますか?**

**片岡**　作っているほうとしては前作のプログラムを書き直していると言うよりは、思い出しながら0から作っているという感じです。

**片桐**　モーション的な移植の部分はまったくないですしね。イメージは保っていますよ。細かく見ると全く違うんですが、誰が見てもバンのあの技と分かるようになっています。

今、前作見ると「しょぼ～」とか思いますもんね(笑)。もちろん表現力もアップしていますから、同じような露出度の服を着ていてもハニーなんかかなりエッチですよ、18禁でもいいぐらい。

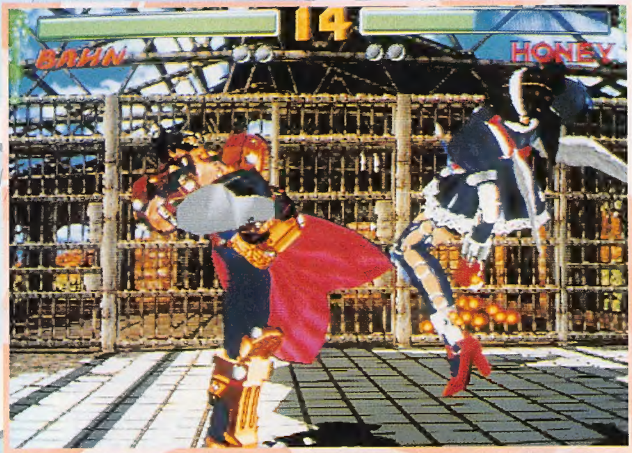
## ガード&アタック返しがいつまでも…?

**CPU戦のときにステージ分岐が設けられているとか。**

**片桐**　ストーリーとはまた違うんですが、同じステージ数でも違うステージとキャラが出てきます。一応、一人用でも楽しんでもらいたいですからね。

**ラウンド開始時のこのアップ画面が気になるんですが…。**

**片岡**　ラウンド開始時に1キャラずつ画面に写すんですが、さっき言ったカメラワークの一環ですね。




前作では正面だけだったが、今作では横にも吹っ飛ばせる。ちなみにこの技のコマンドは現状ではK＋G。手前か奥かの選択は、足位置で決まるということらしいが、決定すれば使い方にマニアックさが要求されるだろう。

**前作は起き上がり蹴りが、専用のものがないという特徴があったんですが、今回も同じような感じになるんですか?**

**片桐**　基本的なところは変わらず、前作問題があったところを調整し直しています。前転の無敵時間とかも微妙に変えています。

他に細かいところでは投げ抜けのシステムも変わっていて、抜けて終わりじゃなくて、その後に攻防が続くようになっていますよ。

前もあったガードアタック返しも、半永久的に続くようにしまして、その回数に応じて打ち負けたときのダメージが変わるという…。ま、実戦ではほとんど見られないでしょうけど。意地の張り合いができます(笑)。

**最後に読者に一言お願いします。**

**片岡**　大変お待たせいたしました。2年も間が開いたわけですから、待たせただけのことはあるはずです。前作をプレイしていただいた人は絶対気に入ってもらえると思いますし、やったことがない人も是非プレイしてみてほしいですね。

**片桐**　とにかくパワーアップした「バイパーズ」を期待していて下さい。

――お忙しいところをありがとうございました。

というわけで、終始笑い声に包まれインタビューは終了した。なお、本文では省略したが、旧8キャラはそのままリニューアルされ持ち越されるそうなので、前作をやっていた人はサターン版などでしっかりとリハビリしておこう。またキャラデザインには、イラストレーターの今井トゥーンズ氏を起用。氏のファンはぜひ注目しておいてほしい。発売時期はまだ未定とのこと。

# 技を見切るひけつ




「弾き」、キャラごとの「連殺斬」等、月華のしくみを徹底解析!目指せ月華師範代!!



## 知って得する予備知識

## やっぱりあったコマンド省略

K.O.F97にもあった省略コマンド。月華の剣士にもあったので、とりあえず覚えておこう。

担当：CHU

インストに載っている必殺技のコマンド。本来必殺技のコマンドは、その表記通りに入力しないと発動しないものなのだが、一部の必殺技に関しては途中の入力を省略しても発動できるのだ。

これは97でもあったことなのだが、勘違いしないでほしいことがある。K.O.F97の場合は入力コマンドさえ同じなら、どの技でも同じ省略コマンドで出すことができたが、月華の剣士の場合は、だいたいのパターンはあるものの、同じコマンドでも技によって省略コマンドが違っているのだ。技ごとにちゃんと確認しておく必要があるぞ。

技によってはかなりの省略がきくモノもあるので、キャンセルで使うときなどに技が出しやすくなるという利点もあるのだが、入力したつもりのない技が出てしまったりすることもあるので、自分の使っているキャラの省略コマンドは必ず覚えておこう。

### コマンド省略表

| キャラ名 | 技名 | 正規のコマンド | 省略コマンド |
|---|---|---|---|
| 楓 | 一刀（晨明）・嵐討 | ←↙↓↘→ | ←↙↓↘ |
| | 活心・伏龍 | ↓↙←↙→ | ↓←→or↓↙→ |
| | 活心・亢龍 | ↓↙←↙→ | ↓←→or↓↙→ |
| | 活心・蒼龍 | ↓↘→↓↘→ | ↓↘↓↘ |
| 御名方　守矢 | 活殺・十六夜月華 | →←↙↓↘→ | →←↙↓↘ |
| | 活殺・乱れ雪月花 | →←↙↓↘→ | →←↙↓↘ |
| 雪 | 氷鏡 | ←↙↓↘→ | ←↙↓↘ |
| | 垂斬 | →↘↓↙← | →↘↓↙ |
| | 雪風巻 | ↓↙←↙→ | ↓←→or↓↙→ |
| | 真・雪風巻 | ↓↙←↙→ | ↓←→or↓↙→ |
| 玄武の翁 | 亀舞・地（弱のみ） | →↘↓↙← | →↘↓↙ |
| | 亀舞・天 | →↘↓↙← | →↘↓↙ |
| | 玄武の咆哮 | →←↙↓↘→ | →←↙↓↘ |
| | 玄武の怒り | →←↙↓↘→ | →←↙↓↘ |
| 一条あかり | 式神・六合 | ↓↙←↙→ | ↓←→or↓↙→ |
| | 劾鬼・百鬼夜行 | →↘↓↙←→ | →↘↓↙→ |
| 神崎　十三 | 刮目・大激慟 | ↓↙←↙→ | ↓←→or↓↙→ |
| | 刮目・超激慟 | →↘↓↙←×2 | →↘↓↙↘↓↙ |
| 鷲塚慶一郎 | 真・狼牙 | ↓↙←↙→ | ↓←→or↓↙→ |
| | 最終・狼牙 | ↓↙←↙→ | ↓←→or↓↙→ |

| キャラ名 | 技名 | 正規のコマンド | 省略コマンド |
|---|---|---|---|
| 紫鏡 | 斬肉鎌鼬 | ←↙↓↘→ | ←↙↓↘ |
| | 無慈悲刺し | →↘↓↙← | →↘↓↙ |
| | 迷兇死衰・狂喜 | ↓↘→↓↘→ | ↓↘↓↘ |
| | 迷兇死衰・凶飢 | ↓↘→↓↘→ | ↓↘↓↘ |
| 天野　漂 | 雀刺し | →↙→ | →←→ |
| | 必至 | →↘↓↙← | ↘↓↙ |
| | 盤上此の一手！〝と金〟 | →↘↓↙←×2 | ↘↓↙↘↓↙ |
| | 盤上此の一手！〝飛車〟 | →↘↓↙←×2 | ↘↓↙↘↓↙ |
| | 盤上此の一手！〝角行〟 | →↘↓↙←×2 | ↘↓↙↘↓↙ |
| 李　烈火 | 炎龍擺尾（弱のみ） | →↘↓↙← | ↘↓↙ |
| | 炎龍擺尾（追加攻撃） | ←↙↓↘→ | ↙↓↘ |
| | 奥義・炎龍纏身 | ↓↙←↙→ | ↓←→or↓↙→ |
| | 秘奥義・蒼天無影脚 | ↓↙←↙→ | ↓←→or↓↙→ |
| 斬鉄 | 鋼断ち・改 | →←↙↓↘→ | →↙↓↘ |
| | 蟷螂双刃 | ↓↙←↙→ | ↓←→or↓↙→ |
| | 闇狩り | →↘↓↙←×2 | →↘↓↙↘↓↙ |
| 直衛　示源 | 翡翠砕 | ←↙↓↘→ | ←↙↓↘ |
| | 金剛砕 | →↘↓↙←→ | ↘↓↙→ |
| | 因果応報 | →↘↓↙←×2 | ↘↓↙↘↓↙ |
| | 不倶戴天 | →↘↓↙←×2 | ↘↓↙↘↓↙ |

※編集部調べ



たとえば紫鏡の迷兇死衰・凶飢は、↓↘↓↘+Bで…、



見事に発動。暴発には気をつけよう。

これぞ真なり

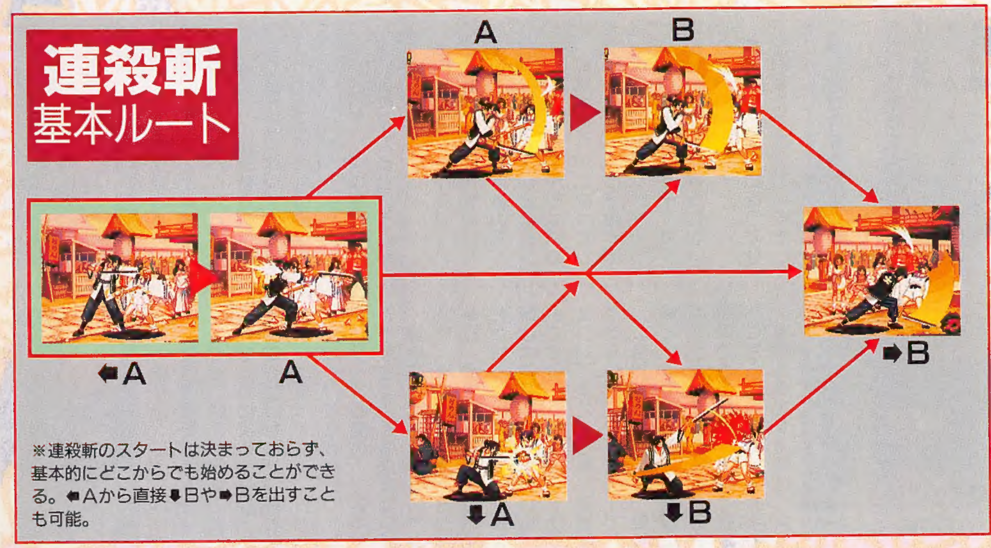
# 連殺斬開眼の書

担当：荒くれ剣士たち

**剣質「技」を選ぶなら、連殺斬を覚えるべし。使いこなした者こそ、真の勝者となる。**

月華の剣士の大きなシステムとして存在する、「力」と「技」の剣質選択。剣質「技」を選択したときに使えるようになる「連殺斬」は、このゲームを遊ぶのに、かなり重要視されるシステムといえる。

今回は連殺斬の基本から、キャラごとの使い方までを伝授しよう。



※連殺斬のスタートは決まっておらず、基本的にどこからでも始めることができる。⬅Aから直接⬇Bや➡Bを出すことも可能。

## 連殺斬の法則

連殺斬は剣質「技」特有の能力で、特定の通常技、特殊入力技を次々とつなげていくものである。

次々とつなげるといっても、どの技でも適当につながるわけではない。ちゃんと法則性があり、それに則ったルートでなければ連殺斬になることはない。

その法則とは、弱斬り（Aボタン）から強斬り（Bボタン）にしかつながらない、というものだ。弱→弱、強→強といったつながり方は存在するが、強→弱と戻るルートは存在しない。また、蹴り（Cボタン）につながるのは一部のキャラ（李烈火）のみなので、基本的にはA、Bとレバーの組み合わせだけで構成できるのだ。

今までのSNKゲームの中では、「リアルバウト餓狼伝説」のコンビネーションアーツが近いシステムと言える。だが、基本ルートは全キャラ統一で、一部のキャラに少し変化があるだけ（李烈火は別）。ここがコンビネーションアーツとの違いだろう。

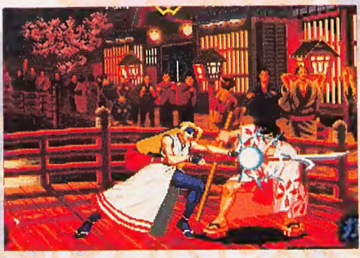
## しっかり覚えよう基本ルート

それでは、連殺斬の基本ルートを説明しよう。基本ルートは、図（連殺斬基本ルート）のようになっている。全キャラほぼ同じなので、これを覚えてもらえば問題はない。細かな違いに関しては、各キャラ別にスペースを取ってあるので、そちらを参照してもらいたい。

（図は編集部調べ）

連殺斬を出すには、ヒット（もしくはガード）させるのが最低条件で、空振りでは出ないようになっている。強斬りなどガードされたときに弾かれるモーションが入るが、続きを出すことができれば、ちゃんとでるようになっているので、隙を作るくらいならば、最後まで出したほうがいい場合もあるぞ。


強斬りがガードされ、弾かれるモーションが見えても…、


Bを入力しておけば、ちゃんと連殺斬になるぞ。

連殺斬は途中でキャンセルすることができ、必殺技につなぐのが基本となる。キャンセルできる技は、最後の➡B以外すべてだ。ガードされてもキャンセルできるので、隙の少ない必殺技（飛び道具など）につなげるのが得策だろう。


連殺斬を最後まで出し切る前に…、


キャンセル必殺技を出せば、連続技になるぞ。

キャラによって使うルートが異なると思うので、各キャラのワンポイントアドバイスをしっかりと読んでほしい。連殺斬を覚えぬかぎり、剣質「技」で勝ち抜くことはできないぞ。

## 楓 連殺斬はノーマル型



楓の連殺斬はいたってノーマル。さすがスタンダードキャラだ。

もともと楓はリーチがあって使いやすい立ち弱Pを牽制に使っていくことが多いので、そこから連殺斬が出るのは好都合。が、しかし、立ち弱Pの先端部分ヒットからだと、2段目の斬りが空振りすることが多いので、実際はそれほど便利でもない。

また連殺斬を使ったからといって、例えばガードさせたあと自分が先に動き出せるようになるとかいったこともないので注意が必要だ。〝技〟選択時であればガンガン攻められるというわけではないのだ。

連殺斬からの連続技だが、ジャンプ攻撃が深く当たったときや相手の技の大きなスキに入れる場合は…、

●後ろA→立ちA→立ちA→立ちB→連刃斬（2段目まで）→強・空牙→追加入力

というのが基本。少し離れたところから入れる場合は、

●立ちA→連刃斬

という、連殺斬を使わない連続技になる。

連続技に関する詳しいことは、楓の攻略ページを参照してほしい。


近距離ではこの後ろ入れ立ちAスタートだ。

一口情報：なんとSNK様より、新年特別プレゼントとして「K.O.F.ワールドカレンダー」を10名様にプレゼント！詳しくは今回の「OOTキャンペーン結果発表」に載っているので、205ページへ急げ!!

一口情報：なんと飛び込みで、さっきの「K.O.F.ワールドカレンダー」に加えて、「侍魂描き下ろし色紙」1名様と「侍魂声優サイン付き描き下ろし年賀状」10名様のプレゼントもSNK様よりゲット!!205ページに急行せよ!!

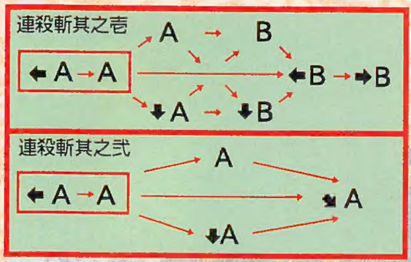
## 御名方守矢 多彩な連殺斬で翻弄すべし



守矢には中段攻撃の逸刀・水無月（⬋+A）と⬅Bのふたつの特殊（レバー入れ）技があるので、連殺斬も他キャラより幅が広くなっている。といっても大まかな道筋は変わらず、A攻撃から水無月につながるのと、A攻撃と➡Bの間に⬅Bが入るという点が違っている。

水無月にはしゃがみガードできないという大きな利点もあるが、ダメージは雀の涙だし、連殺斬の派生が止まるうえキャンセルもかからないので、攻撃の流れが止まってしまう。⬇A→⬋Aの下段→中段という連携は悪くはないのだが、結局のところイヤガラセ程度の効果しか得られないだろう。

其之壱のルートのほうでは、下段の⬇Aを混ぜていきたい。そこからリーチの長い立ちBにつないで月影や朧につないでいく。ただ、しゃがみ→立ちという動作を入れると必殺技の暴発にもつながるので、⬅A→A→A→⬅Bや⬇A→⬇Bを使ってもいいだろう。




## 雪 すべてが平均以上！



長い槍を持っているわりには、雪の連殺斬はオーソドックスで使い勝手が非常に良い。特殊な入力によるオリジナルの技こそないものの、基本のルートはすべて使え、しかもどうつなげても連続ヒットする。リーチの関係上、途中でとどかなることもほぼない。

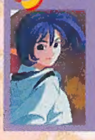
連続技を目的とするのであれば、⬅A→A→A→Bから➡B・瞬雪斬・雪風巻のいずれかにつないでいこう。瞬雪斬は大で転ばせてもいいし、小でさらにラッシュをかけてもいい。また、純粋な連殺斬ではないが、下蹴り×1～2→（目押しで）A→B→瞬雪斬というのもある。下蹴りは回数やタイミングをこちらで調節できるので、慣れてきたらこちらにも挑戦してみよう。

連携を重視する時は、A→Aでやめるのが基本。この後のBは弾かれてしまう。しつこく弾きを入力してくるようであれば、A→Aキャンセル氷刃や雪風巻を出すといい。雪風巻をガードされた時は、端でなければ⬇⬋➡Bの追加入力で思い切って反対側へ抜けてしまうと、実は比較的安全。



剣質が力でも一応可能。うまそげに見える!?

## 一条あかり AABが基本



あかりは技で使われることが多く、連殺斬のお世話になることは多くなるだろう。

最も扱いやすい連殺斬は立ちA→立ちA→立ちBだ。これがヒットしていれば、立ちBをキャンセルして清姫や六合を出して連続技を狙い、ガードされていればキャンセル天空でとりあえず削っておく、という形で使っていくと良い。ガードされても少し遅めに清姫でキャンセルをかけてガード不能を狙う手もあるが、ジャンプされると危険な上にあまり美しくない。上級者には通用しにくいので、ここぞという時だけ使うとよいだろう。

AA立ちBの弱点は、2発目のAからBへのつなぎに弾きなどで割り込まれる点である。とはいえ相手がここに弾きを入れてくるなら、Aを連打していれば、AAと次のAの間に相手の弾き待機モーションが終わるので、次のAがいい感じでヒットしてくれるぞ。どうしても割り込まれたくなければ、立ちBの代わりにしゃがみBや➡Bを使っていこう。

AABの変化形で一発目をAにしてAAABという形もあるが、離れてしまいやすくキャンセル必殺技が入りにくくなってしまうぞ。

AAABといえば、しゃがみAをタイミング押しで3発程度つないでから立ちBキャンセル天空や、間合いに応じてAの数を減らし立ちBキャンセル六合という手もある。

また➡Bから、普通にしゃがみAにつないで、立ちBへ連殺斬の形も面白い。

## 神崎十三 打ち負けるのが玉に瑕か



十三の連殺斬は、開始時の「A」のリーチが短いのが最大のネックだ。至近距離で他のキャラと弱斬りを出し合ったら、打ち負けるのが多々あるのも困りもの。

出が若干遅い所、リーチが短い所が至近距離での打ち合いに大きく響いている。ゆえに、至近距離での牽制技は足払いに依存することが多くなる傾向にあるだろう。

確実にAからの連殺斬を当てていくには、相手の攻撃の隙を狙った反撃技としての活用をお薦めする。積極的に当てに行くのは若干危険だと言えよう。

んで、十三の連殺斬だが、最初の⬅A→A→A（⬇A）は問題無いとして、次に来るのは絶対にB。Aからダイレクトに➡B、⬇Bへと連続ヒットさせることはできないのだ。

A→➡Bと一応出すことはできるが（ヒット、ガードさせた時のみ）、せいぜい役に立って牽制止まり。完全に最後まで繋げるにはAの後は必ずBを挟んで➡B、となるわけだ。

従って、十三連殺斬の最も強力なルートは⬅A→A→A→B→➡Bとなる。

それとは別に、連殺斬に必殺技を絡めたものにするには、⬅A→A→A→Bキャンセル金剛重壁（弱）がお薦めだ。最後の金剛重壁を刮目・大激動に代えても可能だが、相手との距離がかなり近いはずなので、大激働の追加入力はかなり早めに入力しとこう。

## 天野漂 当たると痛いよ



天野の連殺斬は、ちょいと使いづらい。連続技にならなかったり、必殺技の暴発などの恐れがあるからだ。

必殺技の暴発は、居飛車穴熊"九手詰め"がよく出てしまう。A→Aを素早く入力しようとすると、連打となって勝手に出てしまうのだ。暴発しても連続技となるので、それほど大きな被害はでないが、意志とは関係なく出てしまうのはやはり納得いかない。

連続技に関しては⬇Bと➡Bへの繋ぎが微妙で、連殺斬ルートによって連続にならない場合もある。特に➡Bは少し離れると連続にはならず、キャンセルもできないので無理に使う必要はない。ちなみに、⬇B（2ヒット）は1ヒット、2ヒットのどちらでもキャンセル、➡Bに繋ぐことが可能だ。

お薦め連殺斬ルートは、A→⬇A→Bの3ヒットだ。⬇Aの発生が非常に速く下段になっているので、使い易い。最後のBをキャンセルできるので、雀刺しなどへ繋げていこう。

ただし、少し離れてこの連殺斬を出すと、最後のBが空振りする恐れがある。強斬りの空振りはあまりにも危険なので、最後を⬅Bにして、隙をなくすのが得策だろう（⬅Bは、発生が遅いが、空振りのときに隙がほとんどないのだ。連殺斬には支障がないので、こちらをつかっていこう）。

⬅B空振り後は、高飛車を出しておくと、隙を狙って反撃してくる相手に対して決まりやすいぞ。

## 斬鉄 Aを使いこなせ



斬鉄はいうまでもないことだがAの攻撃力発生がとにかく早い。そのためこのAが攻撃の機転になることはいうまでもない。

基本ルートの中で斬鉄に当てはまらないのが、A→⬇Aの後。このルートはこの連携で終わってしまうため、Bや⬇Bにつなげていくことはできない。そのかわり、間合いが離れないのを利用して、

●A→⬇A→朧斬り

という連続技を使うときに使用するといい。この連続技は気絶値の高い朧斬りを使えるので、気絶を狙いたい時に使用するといい。

⬇Aからがつながらないため、斬鉄の連殺斬の基本はすべて立ちで攻めていくことになる。A→A→流影陣で牽制という感じだ。

弾いた後やジャンプBが決まった後には、

●A→A→B

●⬅A→A→A→B

からの必殺技でごっそり体力を奪うために使おう。これは相手をダウンさせずに攻めが続くので早い展開で攻撃をしかけていくことができるのがいいところ。➡Bまでつなげるとキャンセルがかからないので基本はこれだけでいい。



斬鉄は朧斬り、流影陣などの独自の派生が決め手だ。

# こいつをやらなきゃ年越せぬ！
# 寒さも吹き飛ば[illegible]イチオシゲーム!!

鷲塚の連殺斬の特徴を言えば、真っ先に思い浮かぶのが「B」のリーチが短い、ということである。

例えばA・Aとつないでいたとして、この2斬はヒットさせたとしても次のBはスカってしまうことがあるのだ。つまり、遠い間合いの時は、あまり過信してはいけないということ。

次に連続技について見ていこう。

まず最初はB→➡Bとつなぐのがいいかの説明から。これについてはB→狼牙（追加入力2）といくのが最も効率がいい。ただ単にダメージだけ見てるわけではなく、ガードされた時の剣を弾く値についても最高である。しかも、A→A→Bとつなぐ間に狼牙の溜めができるので、どこからでも可能となる。

遠距離での処理について、つまり先に述べたようにBが届きそうもない時は、A→A→瞬殺とつないでいこう。これでも最悪ケズリダメージは奪える。

最後に真・狼牙について。「技」の場合真・狼牙のつなぎが難しい。離れた間合いだとつながりにくいので注意!!


真・狼牙は遠いとA→A→Bからつなぎにくいので注意。

紫鏡は必殺技の斬肉鎌鼬が使いやすく、剣質「力」「技」を問わず、鎌鼬につないでいくのが基本中の基本だ。「技」モードだとキャンセルのかかる通常技が多くなるので好都合のような気もするが、実際には大斬りのリーチがさほど長くないので、他キャラに比べて連殺斬の利用価値はやや低いだろう。

リーチの比較だけで言うと、B、⬇B、Aの順に長くなり、立ちBはかなり短いので、A→A→Bの連殺斬を出しても空振りすることが多い。それならいっそのこと、⬅A→A→A→弱・鎌鼬のほうが確実に連続技になる。鎌鼬がヒットした後は、確実に追い打ち（⬆+B）→臓物探り（追い打ち時にレバガチャ）で、追加ダメージを与えつつゲージを溜めよう。ここで残念なのが、臓物探りのときのゲージの溜まり方が「力」モードよりも少ないということだ。

いちおう強斬りは空振りしてもキャンセルできるので、大斬り空キャンセル必殺技も相手の目を惑わすという意味では使っていけそう。

もうひとつ重要なのが、連殺斬から超奥義である迷兇死哀・狂喜がつながらないということ。

というような理由から、紫鏡は「技」モードだと、いまひとつ能力を発揮できない。追い打ち（臓物探り）のゲージの溜まりやすさや攻撃力なども考慮すると、紫鏡は「力」モードで、⬅A・鎌鼬を主体に闘っていくのがいいと言えそうだ。

翁の基本となるパターンは、●屈みA（×2）・B・➡Bの4段攻撃だ。屈みAは下段攻撃である上に、2ヒット技なので使いやすい。とりあえず攻撃の最初には、この技から使うことをオススメする。

余裕がある人は、屈みAの前に立ちAを出してもいい。ただ、その分相手との間合いが近くないと、立ちBや➡Bが連続ヒットしないので注意したい。

立ちBから➡Bが連続ヒットしない場合がよくあるが、この場合の対処としては、

・屈みAからそのまま➡Bにつなげてしまう
・立ちBから必殺技につなげていく

のどちらかがよいだろう。

ちなみに、屈みAをガードされた場合の話だが、必殺技は、ほとんどが連続技に組み込むことができるぞ。

・立ちBまで出し切る
・大物じゃあ（➡⬇↘+A）
・中段（➡↘⬇↙⬅+C）

に分岐させていけば、ガードを崩していくことができるはずだ。

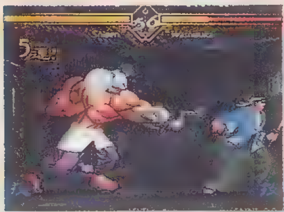
➡Bの攻撃力・気絶値は高いので、常に狙っていくようにしよう。


屈みAは、1、2段目ともにキャンセル可能だ。

通常技の性能が悪い示源は、これを「技」の連殺斬で補って闘っていくこととなる。

重量級とはいえ、示源の連殺斬の派生ルートは、他のキャラと同じタイプのものが備わっている。ただし、後半部⬇Bからは分岐がなく、ここで止まってしまう。そのかわり、打撃防御のついている⬅Bも連殺斬に組み込むことが可能。連続にはならないが、ふだんの連殺斬キャンセル必殺技を弾きで割り込んでくる相手には、⬇Bを交えてもいいだろう。

示源の場合は⬅Aスタートで、次のA→Aまで決め打ちしてキャンセル烈咆吼+追加まで出し切るのがオススメ。ただし烈咆吼の直前で弾かれやすいので注意。こういう相手には、⬅A→A→➡Bなどに切り替えれば、「必殺技弾き防止」として役立つ。⬅AからフルにBまでつないでもいいが、このときは烈咆吼よりも➡Bにつなぐべし。➡Bの攻撃力はすさまじく⬅AAAB➡B連続ヒットはかなり痛い。Bまでつないで白虎爪につなぐ人がいるが、それではもったいないぞ!!大型キャラには⬅A→A→A→B→烈咆吼→追い打ちが○。


⬅AAAB➡Bの破壊力はすさまじい。MAXからここまで減る!!

李烈火の連殺斬は、非常にルートが多い。ほかのキャラの基本ルートとは、まったく違うものとなっているのは、このルート表を見てもらえば、一目瞭然であろう。

これだけルートがあると、どの連携を使っていくのがいいのか、悩んでしまうかもしれない。しかし、実際にはすべてのルートを使いこなす必要はなく、一部のルートだけを状況によって使い分けるだけでいいのだ。

お薦めのルートは、A→A→B・⬇C・⬇Cの5連斬。A・Aは前進しながら攻撃するので、多少離れていても、後につなげることが可能だ。

Aが入るのは接近戦のみで、中距離戦には向かないのでお薦めではない。

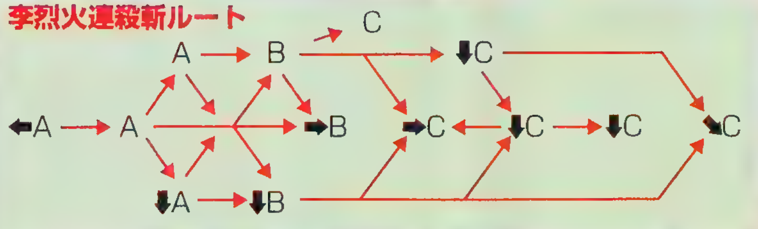
B・⬇C・⬇Cの後、表を見るとルートは続くが、出すかどうかは状況によって使い分ける。

⬇Cがヒットした場合には、キャンセル龍槌旋で連続技を狙う。だが⬇Cがしゃがんだ相手にヒットした場合には、龍槌旋が連続技にならないので、弱炎龍擺尾につなげるしかない。または、続けて⬇Cを出してダウンを奪うのが妥当だろう。

ガードされた場合には、➡Cの龍砕落を狙ってみよう。連続技ではないが、中段攻撃になっているので、⬇Cからつなげるとガードされにくいぞ。さらに、龍砕落の後は先に動けるので、ヒットしていればA・Aなどにつなげることも可能だぞ。

ガードとヒットで、うまく使い分けることが重要だ。

李烈火連殺斬ルート





A→A連殺斬につなげることができるのだ。その後も続くぞ。


龍砕落がヒットしたら…、

一口情報・MVS期待の新作シューティング「ブレイジングスター」は来年1月上旬発売予定。このゲーム、世界観の見せ方がバツグンにうまい。ガ●ダム、マク●スのような壮大なSFドラマを堪能してくれたまえ!

## 通常技弾きも忘れずに
# 弾きを知る

クセをつけないとなかなか使えない弾きだが、一度覚えてしまえば勝機をケタ違いに増やすことができるぞ。

担当：はまー

月華の剣士のなかでも要となる「弾き」システム。今回はその詳細を解説していこう。

### タイミングに注意

まず、弾きモーションの細かい違いについて。弾きには「通常技弾き」と「必殺技弾き」が、それぞれ「立ち」「しゃがみ」で計4種類ある。どんな攻撃に対して有効であるかは今まで紹介してきたが、もう一度表のほうにまとめてあるのでそちらを参照してほしい。

表を見て気付くのが、「種類によって弾きモーションの隙が違う」ということ。必殺技弾きは実は全体にかかる時間が短めで、空振りした時でも反応されてから痛い反撃を受けることはあまりない。ただ、逆に受け付け時間が短いので、若干タイミングをずらして攻撃を出されると喰らってしまいやすいとも言える。

ちなみに、弾きの受け付け時間を過ぎた後の隙そのものは、どの弾き方も一定。純粋に、受け付け時間の長さがそのまま全体のモーションの長さに反映されている。

## 弾き性能一覧表

※上段……立ち・しゃがみガード可
中段……立ちガードのみ可（ジャンプ攻撃含む）
下段……しゃがみガードのみ可

| 弾き方 | 弾ける技 | モーション | 受け付け時間 |
|---|---|---|---|
| 立ち通常（中立+D） | 上・中段の通常技 | 長い | 長い |
| しゃがみ通常（⬇+D） | 上・下段の通常技 | やや長い | やや長い |
| 立ち必殺（➡+D） | 上・中段の通常技&必殺技 | やや短い | やや短い |
| しゃがみ必殺（⬊+D） | 上・下段の通常技&必殺技 | 短い | 短い |



残像が消えたあたりで弾けなくなってしまう。

### ジャンプに注意

弾きが可能な相手の攻撃の種類は表のとおりだが、その中でも空中に浮く技に対してはさらに受け付け時間が細かく変化する。

具体的には、空中判定とみなされている（やられた時に地上でのけぞらない）技に対しては、直前に立ち弾きを入力しても受け付けてくれない（泥田坊などのしゃがみガードできる空中技は例外で、立ち必殺技弾きでは受け付けが遅くなってしまうが、しゃがみ必殺技弾きであれば直後に弾きが成立する）。地上技に対しては弾きを入力してから次の瞬間には弾いてくれるが、空中技に対してはほんの少し（60分の4秒程度）早めに入力する必要がある。

## 立ち弾きの受け付け時間

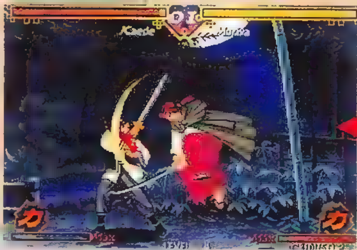
弾き不可（一瞬）

| 地上技のみ | 地上技・空中技 | 弾き不可 |
|---|---|---|

入力　有効時間　終了



弾きモーションが見えていても、



間に合わないことはある。安易な対空防止だろう。

また、相手のめくり攻撃に対しても弾きは可能。きちんと早めに出しておけば、後ろを向いたままでも相手を弾いてくれる。



めくられそうになったら、とりあえずD入力。



これで斬鉄の強斬りも怖くない!?

### 必殺技は実は安全？

弾きに成功すると、相手は怯んで無防備状態になる。この「怯み」のモーションにも種類があり、これは弾かれた側がどの技を出していたかによって変わってくる。怯みの長さは「弱斬り・必殺技」・「蹴り」・「強斬り」の順に長くなり、それだけ反撃も受けやすくなる。



弾き後バックジャンプを入力。弱斬りに対してはこの程度先に動ける。



強斬りに対してはこの程度。かなり長い時間止めていられる。

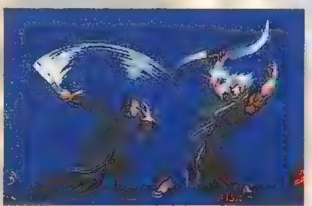
また、「斬り」を弾かれた場合はその場で硬直し、「蹴り」を弾かれた場合はよろめきながら後退する。中間距離でレバー➡+蹴りなどを弾かれても、実は反撃を受けにくい。

なお、この時の怯み状態は中段をくらった場合とは違い、回復することができない。ガードできなければその攻撃は確定となる。

相手の空中技を弾いた時は、斬り・蹴りに関わらず、相手を浮かせることができる。この時のダメージは0だが、空中での追撃が可能だ。

### 行動は迅速に

弾きを決めた後は、弾きモーションをキャンセルしてさまざまな行動を起こすことが可能。弾きの演出（画面のフラッシュ）が終わった後は決めた側の独壇場となる。



フラッシュが終わった後は、



何かしらの入力をすればすぐに動いてくれる。

一口情報：オフィシャルFC「SNKサポータースクラブ（SSC）」は、1月でめでたく結成一周年。それを記念して、SNKキャラ入りPHSを無料プレゼントすることとなった（SSC会員限定、1月20日までの入会ならOK）。

※図は編集部調べによるものです。

一応弾き後に再度Dボタンを押すことで、専用の追加技が出せる。が、これはダメージが低くキャンセルもできないのでオススメできない（ちなみにこの技はガードも弾きもできないが、わざわざ遅らせて出す意味はない）。操作に反応と正確さが求められるが、ここは果敢に連続技や超奥義を狙っていこう。

基本的には、強斬り・必殺技（・超奥義・「力」の場合）で安定。強斬りはリーチがあってキャンセルのかかるものが多いので、スタンダードなキャラはこれで十分だろう。強斬りのリーチが短いキャラは、弾き硬直キャンセルダッシュから当てにいくといい。ダッシュ中はレバーを前に入れっぱなしでもレバー中立＋強斬りがでるので、キャンセル必殺技もバッチリ狙える。

さらに高度なテクニックとして、強斬りを弾いた後に小ジャンプ強斬りからの連続技を狙うこともできる。相手が「技」の時、弱・弱・強の連殺斬に対して狙ってみよう。



弱斬りから必殺技がつながるキャラは、剣質によらず安定する。


高めの打点の強斬りから、


地上技・必殺技・超奥義まで入ってこのダメージ！どう？

## いつ狙う？

連殺斬の話が出たところで、弾きの具体的な狙い目についてアドバイスしておこう。

月華の剣士では、くらい時間よりもガード時間のほうがかなり短めに設定されている。連殺斬の弱・弱以外はほとんど連続ガードにならないと言ってもいいぐらいだ。例えば、普段連続技になる打点でジャンプ強斬り・立ち弱斬りの連続技を狙われたとしても、大抵はジャンプ攻撃後に弾きで割り込める。

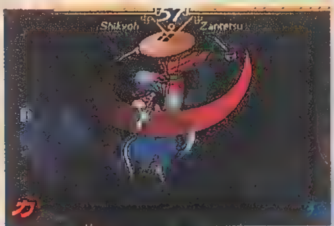

レバーを放すと予備モーションが働いて続けてガードしてくれるが、


何かしようとすれば予備モーションはキャンセルできる。

同様に、くらうと連続技になってしまう弱攻撃やしゃがみ蹴りの連打も、ガードできればそのほとんどが弾きチャンスとなる。ただし、くらっている最中に目押しの失敗を期待して弾きを入力するのはやめたほうがいい。いくら地上技に対してと言えども、入力の瞬間では弾くことはできないので、ガードできたはずの攻撃をわざわざくらってしまうことになる。


小技からは中・下段に振ることもできるので、弾きを入力すること自体が危険という面もある。

また、小ジャンプ攻撃の連発に対しても注意が必要。前述の理由から、反応して入力しても受け付け時間に間に合わずくらってしまうことが多いためだ。ここはガードに徹し、高い打点（ほとんど昇りに近い位置）で技をガードした後に出の早い小技を置いておくようにしよう。着地に弾きを狙うのは、下段技か再び小ジャンプの選択に対して分が悪い。



バックジャンプ空中ガードで安定か!?

## 中段技の後の攻防

月華の剣士では、B＋Cを入力するとしゃがみガードできない中段技が出る。これをしゃがみ状態でくらうと、蹴り技を弾かれた時のようによろめいてしまうが、実は弾きと違って回復が可能だ。くらった直後に素早くレバーとボタンをたくさん入力すれば（レバーぐるぐるボタン連打でOK）、相手とほぼ同時に動けるぐらいまで隙をなくすことができる。

この時「レバー左右＋Dボタン連打」とすると、回復と同時に弾きを入力することになる。相手がよろけに通常技キャンセル必殺技を狙っていた場合、うまくいけば弾きから連続技で反撃できるので覚えておこう。


超回復すれば、


キャラによっては反撃すら可能。

一口情報・ハガキに会員番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号・保護者氏名（18歳未満の方）を書いて〒564 大阪府吹田市江の木町1-6(株)エス・エヌ・ケイ SNKサポータークラブ事務局「キャラクターPHS・プレゼント」係まで（2/27締切）

# 楓

嵐討と連刃斬から、超奥義を決めまくろう！弾きも使いまくりだ！

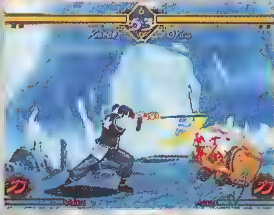
担当:KAL



## 狙いは嵐討と弾きだ

### 普段は弱斬りで牽制を

備わっている技の性能から、楓は必殺技を出しまくって攻めていけるようなキャラではないことがわかる。普段はリーチがあって出の早い、立ち弱斬りを使って牽制していくのだ。この立ち弱斬りに限らず、楓は弱斬りボタンの重要性が高いので、強斬りよりも、弱斬りボタンの上に指を置いておくようにしよう。

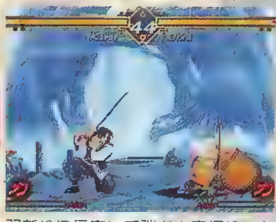


とりあえずは弱斬りで牽制。

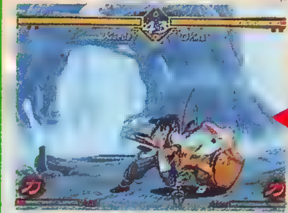
### 狙え・嵐討！

中距離でとりあえず出す技としては立ち弱斬りがいいのだが、これは相手のジャンプ、突進攻撃等を封じる意味を含めた、あくまで牽制技にすぎない。立ち弱斬りだけを連発していっても、全然ダメージをあたえることはできないぞ。

しかし、立ち弱斬りを牽制として使っていくことにより、相手の〝弾き〟を誘えるという効果がある。もしも弾きを誘えたら確実に嵐討を決めたいため、中距離で弱斬りを2～3回出したあとは、一瞬相手の動きを見るようにしよう。期待どおり弾きを空振りしてくれたら、すぐダッシュで接近し、コマンド投げの嵐討を確実に決める。そして浮いている相手に追い打ちして、大ダメージをあたえるのだ。



弱斬りに反応して弾きを空振りしたら…、



すぐ走っていって嵐討だ！

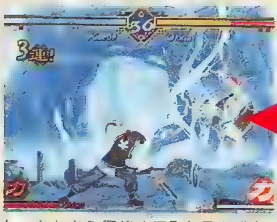
嵐討後の追い打ちは、基本的には「強の空牙・追加入力」でいい。これでもなかなかの減りだ。だが、ゲージがあったり体力点滅状態のときは、追い打ちはすべて超奥義の伏龍にしよう（覚醒後は醒龍がいい）。入力そのものは意外に簡単で、嵐討が成功してモーションがはじまったら、その最中にコマンドを入れるだけでいい。遅いよりは早めがいいぞ。

### もう少し弾きを誘う方法

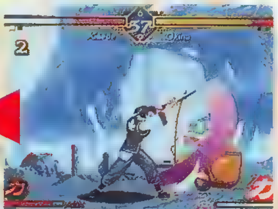
立ち弱斬りだけでも十分弾きを誘うことはできるのだが、これだけだとさすがに「誘っているな」ということがすぐにばれてしまう。あまりに牽制色が濃いからだ。それに、立ち弱斬りだけだと、相手が弾きを空振りしてくれないといつまでもダメージを与えられない。

そこで、積極的にダメージを与えていける可能性がありつつ、立ち弱斬りと同じように弾きを誘える戦法として、連刃斬を使った戦法を紹介。

間合いはやはり中距離で、立ち弱斬りを出してみて空振りした場合、つぎに連刃斬（もちろん弱）を出してみる。この間合いだと、ちょうど連刃斬の先端部分をガードさせることになるので、反撃を受ける心配はあまりない。また、連刃斬は2段目、3段目への入力受け付け時間に少し余裕があるので、一瞬待ってから続いて2段目のコマンドも入力しておく。2段目のほうがスキが少なく、時間差攻撃にもなるからだ。もし2段目ではなくまた1段目が出てしまっても、〝たまに〟程度であれば問題ない。一応、それも戦法のなかに入ってはいる。



ヒットしたら最後まで入れるか、〝力〟なら2段目→伏龍だ。



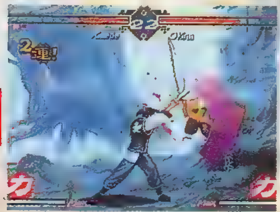
連刃斬2段目までを、時間差で出していく。

こうして立ち弱斬り、連刃斬1段目、連刃斬2段目を、タイミングを変えながら出していき、相手が弾きを空振りするか連刃斬がヒットするまで繰り返すのだ。弾きを空振りしたら、先と同じようにダッシュから嵐討・追い打ち。連刃斬がヒットした場合は、この間合いでは最後まで出してしまうか、〝力〟選択時であれば2段目キャンセル・伏龍を入れよう。

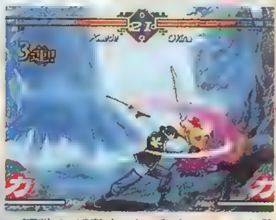
### 束風で攻撃続行・不意打ちパターン

遠くから連刃斬がヒットした場合、3段目まで入れておしまいというのはあまり面白くない。さらに〝力〟選択時で伏龍使用可能状態でないときは、はっきりいってダメージが低すぎる。

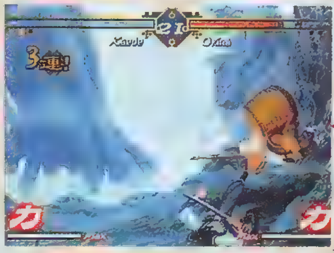
そこで、連刃斬が遠くから当たったときは2段目で止めて、相手キャラが落ちてくるところにもう一度、1段目をヒットさせる。そしてすぐに束風を入力しよう。連刃斬から束風は連続入力できるので、これを利用して、相手キャラの落下点の目の前まで移動するのだ。そうして目の前まで行ったら、すかさず嵐討を狙う。この戦法に免疫のある相手（1回自分で決めたあととか）には、弾き、垂直ジャンプ攻撃と合わせて2択・3択にしよう。



連刃斬2段目止めで相手を浮かしたら……



一瞬待って落ちてくるところに1段目を当て…、



束風を連続入力して華麗に転がり、目の前へ。嵐討を狙え！

### 自分が弾いたあとは？

自分が弾きに成功したあとは、立ち強斬りから連刃斬を入れよう。このとき、連刃斬は2段目で止め、一瞬待ってから強の空牙・追加入力と入れるほうが普通に3段目まで入れるより遥かに高威力だ。これはジャンプ攻撃から決める連続技のときなども同じ。近くで連刃斬がヒットしたら、必ず強空牙・追加入力につなげよう。例外として、先にも述べたとおり、〝力〟選択時であれば2段目キャンセル・伏龍を決めたいし、潜在奥義が使える状態ですでに覚醒済みなら、1段目キャンセル・蒼龍（覚醒後の潜在奥義）を入れるのもいい。

一口情報：「月華の剣士」で地獄門を守る四神だが、それぞれ属性を持っている。「玄武」が水、「青龍」が雷、「朱雀」が火、「白虎」が金（金属）とのこと。そういえば、楓が覚醒する時、何かが落ちる気がするが…。

# 一条あかり

ここで基礎的な動きを整理しておこう。

担当：珈琲ふりーく



跳んで、走って、出番や六合！

今回はあかりを動かす上での、骨格となる部分を見てみることにしよう。

## とりあえずダッシュ

このゲームのダッシュは強い。ダッシュ中にすぐガードすることができるからだ。

ダッシュで近寄って、投げ間合いに入ったらレバーをガード方向に引っ張ってBボタンで投げ、相手が技を出しそうなときは投げ間合いに入る直前にしゃがみガードする。

と、これは極論くさい戦法ではあるが、どこで止まるかを頭の中で整理しておけば、実戦で十分に通用する戦法になるぞ。

ダッシュで相手に近付いて行くわけだが、止まるかどうか考えるポイントは基本的に3つだ。



相手のジャンプをくぐって投げや連続技を決めよう。

最初のポイントが、相手の前ジャンプをちょうどくぐれる間合い。ここまでに相手が前ジャンプしてくれているようならここで止まり、相手の着地を投げてしまおう。余裕があるなら、相手の着地に立ちAを重ねれば相手はガードできないので、そこから連続技を入れたい。

2つ目は投げ間合いに入る直前。相手が暴れそうなときは、ここで止まって様子を見よう。弾きを狙う絶好のポイントでもある。

3つ目は投げ間合いに入った瞬間。ここでは迷わずレバーを立ちガード方向に引っ張って、相手を投げてしまおう。相手を投げた後は、護り人形をつけると良い。



投げた後は護り人形をつけたい。

またダッシュ中に相手が垂直ジャンプした場合は、その時点で止まるか、垂直ジャンプをくぐって投げるかの判断をしたいところだ。

## 防御面は弾き重視

●地上の相手への弾き

ダッシュ投げに対して相手が技を出してくるときは、反撃できる技ならガードすればよいが、反撃できない技に対しては弾きを狙っていきたい。もちろん弾きを狙うポイントとしては、相手の連携の隙間を覚えて割り込むことも大切である。



相手の攻撃を弾いたら迷わずダッシュして、



立ちAからの連続技を入れよう。

弾きからは、ダッシュして立ちAからの連続技を入れよう。「技」なら立ちA・立ちA・立ちBキャンセル清姫・ダウン攻撃もしくはAABキャンセル六合、「力」なら立ちAキャンセル星の巡り・ダウン攻撃もしくは立ちAキャンセル星の巡り昇華六合、立ちAキャンセル百鬼夜行といったところがおすすめだ。



「力」の立ちAからのキャンセル星の巡りは、ガードされていると出ないのでお得だ。

ゲージがあるときの弾きは一発逆転を狙えるほどの破壊力を持つので、弾きチャンス(相手の癖)を温存しておくことも戦略上重要だ。

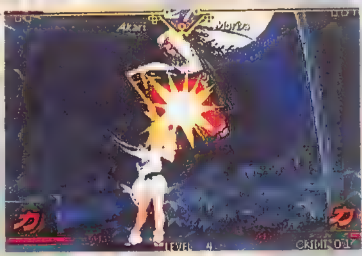
●対空弾き

相手の跳び込み攻撃をガードしてしまうと、そのまま武器を落としてしまう可能性があるため、できるだけ抵抗したい。跳び込みに対して弾きを入力した場合、弾きの出かかりでは弾くことができないが、タイミングを合わせてうまく弾いていこう。弾いてからは、ジャンプBが無難だ。近間なら星の巡りを入れたい。「力」で相手と離れていなければ、百鬼夜行を決めることもできる。



対空弾きからは、できれば星の巡りを当てておきたい。

あかりの弾き以外の対空は、ジャンプキックや星の巡り、B+C、バックジャンプB、百鬼夜行といったところだ。また「力」ならばしゃがみBが強力な対空となる。ヒットさせてから、天空などでキャンセルをかけるのがコツだ。「技」状態だとキャンセルがかからず、硬直中に反撃されるおそれがあるぞ。



「力」のしゃがみBの2段目はヒットさせるとキャンセルすることができる。

## ジャンプキックによるめくり

空中戦で大活躍するジャンプキック。このジャンプキックは相手の頭上をわずかに跳び越してしまっても、攻撃を当てることができる。これで相手のガード方向を惑わして、連続技を入れていこう。ジャンプキックヒット後の連続技は弾き後に入れる連続技と同じもので構わない。



こんな位置関係でジャンプキックを当てていこう。

ジャンプキックによる相手の頭上狙いの攻めは、画面端に相手を追いつめた後に小ジャンプを繰り返す形で攻めると非常に効果的だ。

あかりを使うときは、相手と同時に何かをする、という感覚を持つと良い。もちろんダッシュなどの基本の動きはあるわけだが、その動きの中で相手を感じることができるように感覚を研ぎ澄ませていきたい。そうすればここで取り上げなかった様々な技が、どんどん生きてくるはずだ。



そうそう、CPU戦に行き詰まったら泥田坊を使ったパターンを作るといいよ。

一口情報：あかりのステージは、よく聞くと後ろの女子三人組の応援が聞こえる。セリフは「あかり(×10)、ガンバレガンバレあかり(×2)、キャーッ」と「あかり、あかり、ガンバレあかり(全体×2)、キャーッ」というもの。

一口情報：李烈火は少林寺の僧で、日本に派遣されてきたわけだが、中国自体アヘン戦争とかで大変な時期だろうに、こんなところにきて大丈夫なのだろうか。「強さ」を求める斬鉄にとっては、対戦相手が増えて嬉しいことだろうけど。

# 李烈火

素早い動きと強力な連続技、連携で、反撃の隙を与えるな！

担当：大僧正　桃

## この攻撃が見切れるかな？



### 超攻めキャラ

一人だけ別次元で闘っている錯覚を覚える、李烈火。連携、ダッシュ性能、攻め方など、どれを見ても他のキャラとはまったく違うので、初めて使うと戸惑うかもしれないが、使いこなすと超攻めの楽しいキャラだぞ。

### 剣質選択は技にかぎる

まずは剣質選択だが、自信を持ってお薦めするのは「技」である。連殺斬の使い易さは全キャラ中最高と言えるほどで、闘いの起点となるのでどうしても外すことはできない。

今回の攻略でも、やはり連殺斬を中心とした闘い方を説明していきたい。

では、「力」を選ぶ人はどうするのか？見捨てるわけではないが、技と力では違いすぎるので、このページではとても説明できない。力でも役立てる部分はあるので、そこを参考にしてほしい。

### 連殺斬で攻め立てろ！

闘いの起点は、前でも説明したとおり連殺斬になる。使っていくのは、A・Aから始まる連殺斬。

A・Aは前進しながら攻撃を出すので、多少離れていてもヒットさせることができるからだ。また攻撃発生も速いので、相手の攻撃を潰しながら攻撃することも可能だぞ。

A・Aの後は、続けてB・⬇C・⬇Cの連殺斬を狙っていく。ここまではリーチがあるので、ほとんどの場合ヒットするだろう。⬇Cからは、連続技を狙っていくのだが、状況によって狙いが変わってくる。

まず⬇Cが立っている相手にヒットした場合には、龍槌旋をキャンセルで出して、連続技を狙う。キャンセルさえ遅れなければ、ちゃんと連続技になるぞ。

だが、しゃがんだ相手にヒットした場合には龍槌旋は連続技にならず、ガードされてしまうので危険。反撃を受けてしまうだろう。

そうならないためにも、連続技を変える必要がある。しゃがんだ相手には、続けて⬇Cを出してダウンさせるか、➡Cの龍砕落を出して中段攻撃を狙ってみよう。

ガードされた場合の選択肢は⬇C、➡C、止めの3つに絞られる。

➡Cの龍砕落が中段なので、この技をメインに使っていきたいが、相手が上級者になると、なかなかそうはいかなくなる。ガードされるのはまだましで、弾きを狙われると危険だ。龍砕落がヒットすれば連続技や強力な連携にいけるので、多用したいところだが、一度でも弾かれたら我慢しよう。



⬇Cがしゃがんだ相手にヒットすると…



キャンセル龍槌旋が連続にならないのだ。反撃必至！

そんな相手への選択肢が、⬇Cと止めだ。龍砕落の弾きを狙っている人は、たいていガード中に➡Dを連打しているはず。そこで、タイミングを少し遅らせて、⬇Cを出してみよう。下段に対して無防備なので、足払いが入るはずだ。

・もうひとつはB・⬇C・⬇Cで止め、すぐにダッシュして投げを狙う。弾き狙いやガードを固めている相手には、よく決まるはずだ。李のダッシュスピードは半端でないので、まず見切られることはないだろう。

### それでも龍砕落を使いたい

上級者に対しては、非常に見切られやすい龍砕落。しかし、ヒットしたときは李が有利で、連続技や連携を狙うことができるのだ。

では、龍砕落ヒット後になにができるのか？基本的なのは連続技で、A↓A↓⬇B・⬇C↓龍槌旋へと繋げることが可能だ。かなり強力なのだが、少し離れていると、連続ヒットしなくなるので、間合いによっては狙わないほうがいい（画面端ならば問題なし）。

連続技のように確定ではないが、非常に有効なのがダッシュだ。ダッシュから投げ、B+C（中段攻撃）、⬇Aからの連殺斬が狙いとなる。

特に投げ、B+Cが有効で、どちらも龍砕落が離れてヒットしたときの強力な連携となる。たいてい、相手は連続技が来ると思い、必死にしゃがみガードをしているはず。そこへ投げや中段攻撃が来るのだから、まず回避不能だろう。

B+Cがヒットすれば相手がよろけるので、そこにすかさず連殺斬を入れるように覚えておこう。

ほかにも霞からの連携や、弾きの駆け引きなどがあるのだが、いかんせんページが足りない。次の機会を待っていてくれ！



龍砕落がヒットしたら…



直接、連続技としてA・Aからの連殺斬を狙うか…



ダッシュで一気に近づいて投げを狙うか…



ダッシュからB+Cの中段を狙うかだ。

# 斬鉄

水面隠れは癖が強いので慣れるまで頑張ってね。

担当：借金



## 強いぜ最強忍者!!

### 連殺斬を絡めた攻め

技を使用した時の斬鉄は、手数の量と速さで相手を圧倒できる。狙いはジャンプBから、弾きから決まる連続技。

技の特権である連殺斬はA攻撃からが基本。斬鉄のAはガードされてもまったく隙がないため攻撃の主軸はAからで決まり。

連携で攻める際に、攻撃のヒット確認がじにくい状態やガードされたことが確認できた場合、

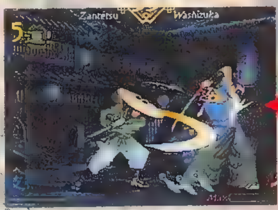
1）AおよびA・A止め

をまずは頭に入れよう。あえて必殺技につなげないことで、うまくいけば攻撃を休めることなく攻め続けることができる。たとえばもう一度Aに戻って攻めを続ければループの出来上がり。また、弾きを読んだなら、天魔落としを使うのもいいが、弱の骸縫いも使える。

この2つの行動は、どちらもジャンプされると隙しか残らないのだが、骸縫いは、弱なら着地の隙がないのでヒットしていればAからの攻撃が連続技になる。このことを考えればリスクに十分見合う選択肢ってわけ。相手が弾きではなく、割り込んでくるようならここで弾きの出番。これもうまく決まれば連続技が安定するので使っていこう。



攻撃を途中で止めてたまに弱の骸縫いで攻めてみる。



割り込まれた場合は終了だが、ヒットすれば連続技確定。

ここでの行動をまとめると、Aにループ、弱骸縫い、弾きという3つの行動を割り振ることだ。続いて、

2）A・A・必殺技

がある。攻撃はA・AもしくはA・下AでもOKで、ここから流影陣か気孔砲につないでいくというもの。

流影陣で攻めた場合、ガードされてもまったく隙がない代わりにAと流影陣の間に弾きで返される。また、気孔砲は、間を弾かれることがない代わりにガード後に攻撃発生が早い技をくらう程度の隙がある。この2つの行動を時折混ぜることで相手の反撃を安定させないようにできるのがここでの狙い。たまに使うことで行動（1）が生きてくる。また、ヒット確認ができなかったときにとりあえず出したものがヒットしていて思わぬダメージを稼げることもあるだろう。

### 弾いたら逃さずに決めろ

弾きを狙うポイントは各自で多少異なるが、弾きを決めた後の行動はほとんど変わることがない。

弾きを決めた後は、先行入力でダッシュを受け付けている。これを利用することで、弾いた後にダッシュAを決めることができるのだ。これにより、技を選択しているときには

**●A・A・B・強流影陣**

を確実に決めていくことが可能。流影刃までつなげれば蟷螂双陣が使えない状態では最もダメージを与える。が、若干相手が先に動いてしまうので、先に動きたいなら気孔砲を叩き込むといい。また、前号でも書いたが朧斬りが気絶ダメージを稼げる。気絶を狙うときは、

**●A・A・朧斬り**

を決めよう。

力を選択している時は、Aだけではダメージがあまりにもへぼいので、ダッシュからの固有技である

**●霞斬り・気孔砲**

を使おう。少し操作がややこしくなるが、先行入力ダッシュからレバーを素早く後ろに入れれば、

**●B・気孔砲**

も決まる。また、相手のBを弾いたのを確認できた時にはなんと、ジャンプBがヒットする。弾き後先行入力でジャンプしここから連続技を叩き込もう。これで最大ダメージ。



弾きが決まった後は先行入力でダッシュ。ここまでは同じ。

### ジャンプからの連携



相手の目の前で後ろにいれてからB。これで大ダメージ。

ジャンプBがヒットした時はまず地上につながると思っていい。そのためつい跳び込みを多用したくなるが、それではただのダイブ。相手がもっとも警戒している技の1つがジャンプBなだけに、弾きを狙われたり空対空で落とされやすい。ここでは、早出しのジャンプBとすかしからの天魔落としを混ぜて、少しでもジャンプBを使いやすくしよう。行動的にも跳び込みやすくするために、ダッシュからのジャンプ（中距離用）とダッシュレバー後ろ斜めジャンプの小ジャンプ（近距離ならめくりも可）を使ってどこからでも跳び込めるようにするといい。

ジャンプBからの行動は前述したようなAからの攻めが主だが、

**●ジャンプB・弱骸縫いやダッシュからの天魔落とし**

といった戦闘意欲を燃やすような行動も混ぜてみよう。力の場合Aからどんどん攻められるようなものでもないのでこういった行動が特に重要だ。

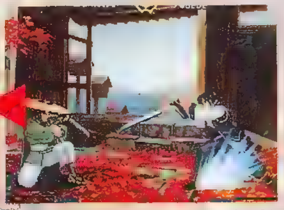
### 流影陣の秘密

技の流影陣にはちょいと役立つ秘密がある。技の流影陣はガードされても隙がないと書いているが、実は投げばくらってしまう。つまり、本当は硬直があるわけだ。しかし実際それ以外は、どんなに出の早い攻撃だろうとガードしてくれる。この秘密とは、

**●流影陣の攻撃が出た後に相手の攻撃力が発生すると強制的にガードでキャンセルする**

というもので、早い話がガードできるのである。これを応用すると、相手の飛び道具を流影陣で跳ね返す際、飛び道具が跳ね返る前にガードでキャンセルしてしまえば飛び道具を跳ね返した後すぐに追い掛けることもできる。

相手の攻撃力さえあればいいので遠くで出した攻撃でもガードから攻撃に移ったりできるぞ。



飛び道具が飛んできた。流影陣で跳ね返して、



すぐにガードしてみよう。これで硬直がキャンセルされる。



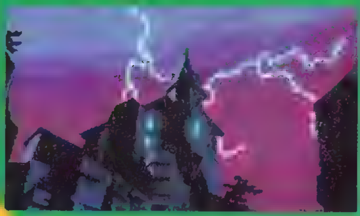
すると、こんなに早く追い掛けることができる。

一口情報：皆が気になる、斬鉄のお話。あの「強さ」に関する執着心は、人並み外れたものがあるよね。あれ、この性格はどっかで見た様な気がするんだけど…？

# 幕末蒼龍伝

四の回

当コーナーも4回目を迎え、ついに見開きという快挙を達成！ なんと今回はあの「るろうに剣心」の作者、和月伸宏先生のコメントつきだ！（このコメントは、単行本17巻に掲載されています）肝心の世界解説のほうも、幕末の世を騒がした魔人の正体が判明し、いよいよ物語の核心に迫りつつある。俺たちの師匠の名も明かされ、残すは雨の朱雀に関する情報のみ。師匠・覇世殺裏の事件に関しては、続報を待て！



## 暁武蔵復活！

立身出世を願いながら、非業の死を遂げて以来、無念の固まりとなった剣聖、宮本武蔵。その魂は、死して後も、暗黒をさまよっていた。

「世が戦乱なれば我が剣術に叶う者などおらぬ…無念…」

そのとき、暗黒の底から声が聞こえた。

「その願い…叶えてやろう」

と、同時に、武蔵は眩しい光に包まれた。だんだんとその目に光が、その体には力が戻り始めた。

「現世だ」

武蔵は呟き、まだ完全ではない体を引きずり歩きだした。

こうして現世に蘇った武蔵は、「暁 武蔵」として、攻防一体の二刀流“二天一流 改”を幕末で知らしめることになる。

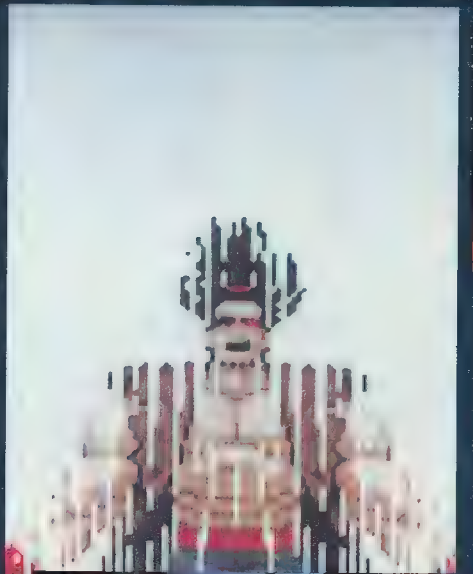
だが、根底に眠る剣聖としての血は、「地獄門」からの解放を願っているため、相手を倒す度に全身に激痛が走るのだった…。









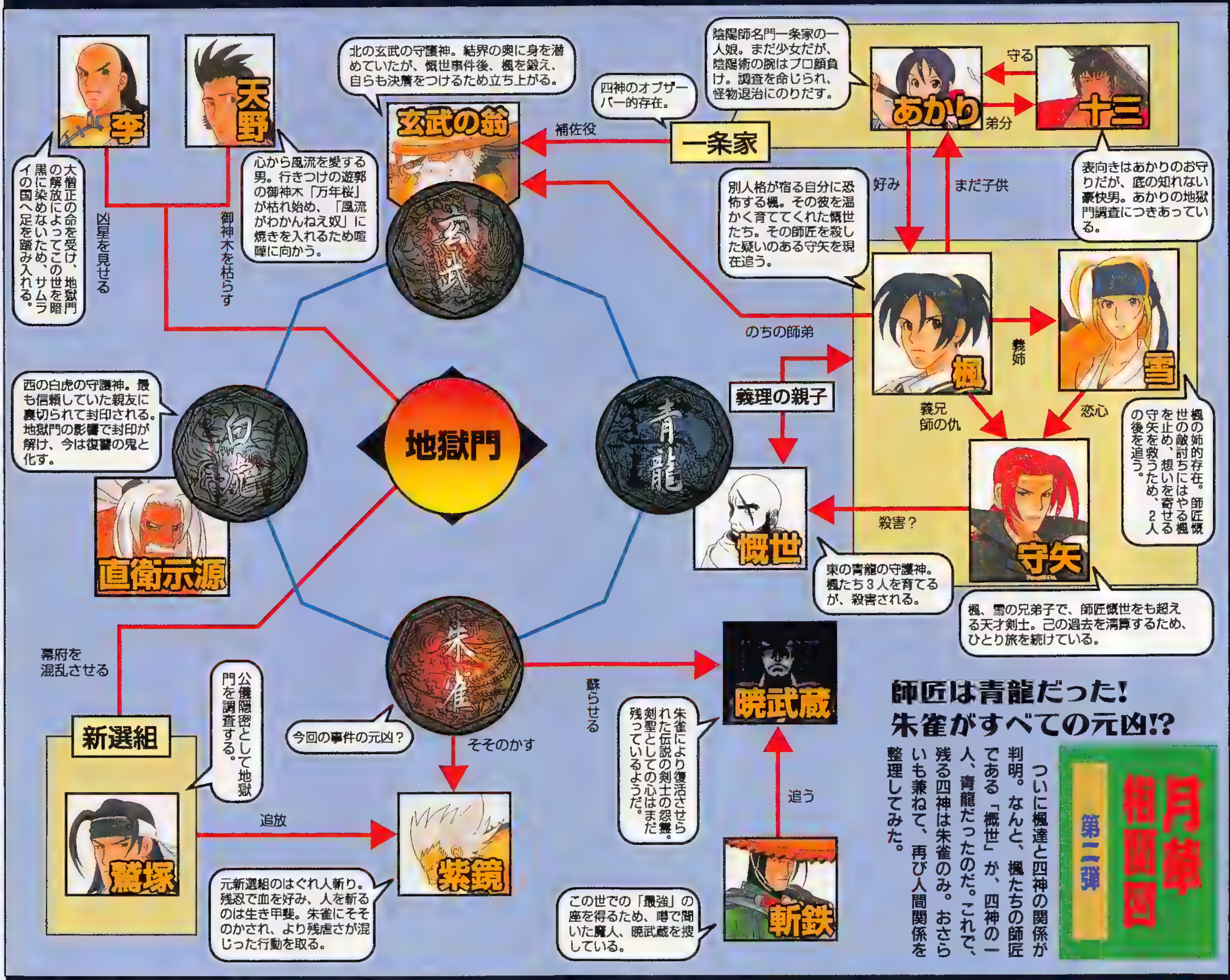










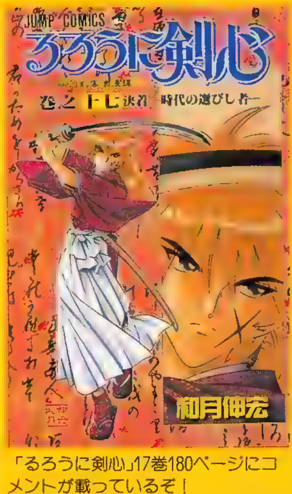



# 月華相関図 第二弾

## 師匠は青龍だった！朱雀がすべての元凶!?

ついに楓達と四神の関係が判明。なんと、楓たちの師匠である「慨世」が、四神の一人、青龍だったのだ。これで、残る四神は朱雀のみ。おさらいも兼ねて、再び人間関係を整理してみた。

# るろうに剣心に月華のコメントが！



「るろうに剣心」17巻180ページにコメントが載っているぞ！

「幕末」「剣劇」というキーワードで何かと比較される「月華の剣士」と「るろうに剣心」だが、なんと、「るろうに剣心」第17巻に「月華の剣士」発売を期待する和月先生のコメントが載っていたぞ。

「SNKから何の前ぶれもなく、突如姿を現した『月華の剣士』。舞台は幕末というだけで、もう、サムライスピリッツを夢で見た（本当にマジで夢に見た。覇王丸の子孫が新選組隊士になってて、幻十郎の子孫が千人殺しの人斬り、ナコルルはなぜかナコルルのまんま。PLAYする前に目が覚めて、無茶苦茶悔しかった）。和月としては、それだけでもう期待大。サムスピシリーズと鎬を削って双方、面白くなることを願ってます」

とのこと。

この和月先生のコメントに対し、SNKからも返事が来たぞ。

「和月先生、貴重なコメントを頂き、ありがとうございました。現在では『侍魂』も『月華の剣士』も完成しました。コミック、TVアニメ、劇場用映画と、お忙しい日々だとは思いますが、きっと楽しんで頂けるゲームだと思いますので、是非一度遊んでみて下さい！私もコミックは毎週必ず読んでます!!」（SNK宣伝課　梅本氏）

とのこと（梅本さんは取材にいくたび「今週のアレ、火月と蒼月ですよね」とか「るろ剣」が話題になるのだ）。

和月先生は「サムライスピリッツ」の大ファンで、お墓までネオジオを持っていくとのこと。機会があれば、和月先生の描いた「月華の剣士」キャラも見てみたいね（個人的には守矢かな）。

# イラスト募集

イラストコンテスト開催！宛先は〒101 千代田区神田神保町1-1-26（株）新声社ゲーメスト編集部「月の華」係まで。締め切り1月末日。


（青森県 竜田 響太郎）

# 義理と根性の板挟み

# 私立ジャスティス学園 LEGION OF HEROES™

ジャス学の生徒諸君は励んでおるかね?何、行き付けの店に入っていない!?それは店長にご注進するしかないな。



## 根性も情報の時代が…
# 根性カウンター講座 その2

根性カウンター恐怖症にかかると弱攻撃しかだせなくなる。君も気をつけよう。

担当：借金

### [illegible]生のありがたいお言葉

自分の母校が暫定で決まり続々と入学願書が提出されるこの季節、受験生にはなにかと皮算用が増えてしまうところだ。人生の先輩として忠告すると、ここでの妥協は1年を棒に振る。君たちの第一志望がほかにあり、ジャスティス学園がすべり止めというのならば、ジャスティス学園に入学願書を出すのは待ったほうがいい。この学園は2月の受験が終わった後も入学可能、だから今は受験のない学生や社会人にジャスティス学園を任せて、君たちは勉強に励みたまえ。

### 根性カウンターの基礎知識

前号で解説した根性カウンターの内容をおさらいしよう。

**●根性カウンター**

攻撃をガードすることで根性カウンターを使うことができる。ガードした後に固有技を入力することで根性カウンターを使うことができる。

**●固有技**

ここでいう固有技、つまり根性カウンターに使用できる技は、レバー入れ攻撃、必殺技、完全燃焼アタックというレバー入力を必要とする技が当てはまる。つまりレバー入力を必要としない、愛と友情のツープラトンはカウンターで使うことはできない。



1フレームあれば入力できるレバー入れ攻撃もOK。

**●ヒットするかは別**

根性カウンターをかけた後の状態は、「無敵」だとか特別なものではない。ヒットさせるためには、カウンターを使うポイントやタイミングを覚えていく必要がある。また、根性カウンターに使用する技もなるべく攻撃力発生が早いものをチョイスしよう。

### 相手より早ければヒット!!

根性カウンターをヒットさせるためのポイントは、

**● (カウンター後の残りの相手の硬直時間) ー (根性カウンターとして入力した技が攻撃力をもつまでの時間)**

**● (根性カウンターの入力後に出る相手の熱血コンボの続きや必殺技の攻撃力発生) ー (自分の根性カウンター攻撃力発生)**

がプラスの値になればいい。この値がプラスになるということは、相手の硬直時間が回復、または攻撃力発生よりも先に根性カウンターの攻撃力が発生しているということ。

試しに英雄の強P→後ろ強Pに根性カウンターをかけてみよう。キャラは、根性カウンター技として標準的なバツの斜め強K。早くかけることの重要性がわかるはずだ。





ガードした瞬間に根性!これがカウンター一瞬掛け。



普通に狙った場合はこうなるのがオチ。次の攻撃を待とう。

## 根性カウンターを絡めた攻防

根性カウンターとして使う技にも攻撃力が発生するまでの時間がかかる。そのため、弱P→弱Pのあいだを割り込もうと思って根性カウンターを出してみても、明らかに弱Pのほうが発生が早いため弱Pをくらうことになる。弱Pをくらうということはそこからつながる熱血コンボ&必殺技も連続技としてくらうわけだからこれはマズい。根性カウンターの使いどころではないわけだ。


ワシのは完全無敵！ってこれは特別な例。

必殺技など、それ以上派生できない攻撃に根性カウンターを使えば硬直に間に合う限り確定する。これならねらい所といえる。つまり、強攻撃の後などに相手が必殺技やレバー入れ技につなげてくるかどうかというところ。相手がつなげてくるのを待って、相手が出してくれた場合は根性カウンターのチャンス。硬直に間に合う技でダメージを稼ぐことができる。しかし、必殺技にいつもつなげてくるとは限らないので、待ちすぎると攻めのチャンスを逃すことになりかねない。

ここでの攻防は、根性カウンターを狙い待つ場合と、発生の早い弱Kや弱Pから攻めるなど行動を割り振ろう。

強攻撃をガードしてから根性カウンターに移行するまでの時間が短ければ短いほど決まる確率が高くなる。そこで、相手に攻められたときも強攻撃がくるものとして考え、根性カウンターを狙って使う、読みでの一瞬掛けというものも混ぜる必要がある。うまく決まれば相手は攻めづらくなること間違いない。

## 空中での根性カウンター

根性カウンターは空中でも使うことができる。空中で相手とかち合ったものの、自分のほうが分が悪いときには空中カウンターを狙うのもいい。

特別な例で、相手にエアバーストをくらい熱血受け身をとった時に起こるオートガード。このオートガードの後には根性カウンターを出すことができない。


表示こそないものの攻撃力発生という点では問題なく使える。



空中根性カウンターも固有技はすべてOK。

## 学園別根性カウンターおすすめ技

根性カウンターの知識がある程度つまったところで、自分の使っているキャラの使える根性カウンター技を探してみよう。

基本は攻撃力発生が早いことだが、ほかにも攻撃の際に軸をずらせる技や、攻撃力発生前に無敵時間があるものも根性カウンターに使っていくことができる。

### 太陽学園

**●バツ**

バツの固有技の中でもっとも早いのが↘+強K。姿勢を低くしてから蹴りあげる低い浮かせ技。根性カウンター技としては平均的なスピード。

**●ひなた**

ひなたはエアバーストに移行できる↘+強Kが浮かせ技の中で前キャラ中、最速を誇る。よって根性カウンターの基本はこの技で決まり。また、中距離では➡+強Kも早いので使用するといい。必殺技なら炎舞脚が早い。

**●恭介**

レバー入れ技では➡+強Pがバツの↘+強K、ひなたの➡+強Kと同じ速度で○。また、恭介には全キャラ中もっとも早い根性カウンター技として幻影キックがある。発生がローキックより早いので実はこの技だけで天下を取れる。


ローキックの間に割り込んでみても、



勝負になってしまう。は、早すぎる神の幻影キック。

### 五輪高校

**●将馬**

太陽学園の3人のレバー入れ技よりも攻撃力の早い➡+強Kが将馬の根性カウンターおすすめ技。リーチがあるので中距離の相手にも使えるのが強み。キャンセルはかからないのでダメージよりも流れを変えたいときに使おう。

**●夏**

夏はレバー入れ技の➡+強Pが早くていい。その早さも後述するロベルトのものと同じでかなりカウンター向きといえる。打点は高いものの、横にそこそこ長くキャンセルもかかるので、ダメージも期待できる。

**●ロベルト**

浮かせ技の中でもっとも出の早いひなたと同スピードの斜め強Kがロベルトのカウンター技。こちらもエアバーストに移行できるのでダメージは期待できる。が、後ろに下がる技のためリーチが短い。



ひなたと同時に出してみるとわかりやすいが発生は早い。

### パシフィックハイスクール

**●ロイ**

レバー入れ技に早いものが存在しないロイ。ダイナマイトストレートとツイスターアッパーを距離に合わせてうまく使っていこう。

**●ティファニー**

使うなら↘+強Kか➡+強Pってところ。どちらにしてもほかのキャラに比べると決して早くないので根性カウンターをかけるポイントは一瞬掛けが命じられる。

**●ボーマン**

レバー入れには早い技がないボーマンだが、そのかわりゴッドラッシュがカウンターになる。攻撃力発生もとび抜けて早く、恭介を除けば勝てる者はいないほど。カウンターに使うゴッドラッシュは、しゃがんでいてもすかることがない強で入力しよう。


神の手にかかれば響子も負ける発生の早さ。でもリーチは短い。

### 外道高校

**●エッジ**

↘+強Pが信頼できるカウンター技。ひなた、ロベルトの後と、発生こそ普通だがリーチも長く基本的に距離を無視して使用できるのが強み。あと、軸をずらす技として血祭りもカウンターにおすすめ。

**●アキラ**

レバー入れ技なら↘+強Pでエアバースト狙い。あまり早くはないので一瞬掛けが基本になるだろう。また、アキラも軸をずらせる旋蹴舞がかなり使えることが判明。相手の真後ろまでくぐって攻撃してくれる。



タイミングが合えば、ここまで軸がずれる。

**●岩**

岩にカウンターは期待しないほうが…なんて思っていたら、完全燃焼アタックの乱れ鉄砲突きは完全無敵だった。相手の攻撃をガードしてからすぐに入力して相手の硬直に間に合えば確定。岩使いは狙うしかない。

### ジャスティス学園

**●英雄**

カウンターの基本は真円脚。発生は同じなのでダメージもとれる強がおすすめ。レバー入れ技なら上から攻撃できる⬅+強Pを使おう。

**●響子**

発生の早さにおいて恭介、ボーマンにつぐ早さの➡+強Pが響子のおすすめカウンター技。キャンセルもかかるのでダメージ+攻めも充実する。


浮かせ技では早いひなたも、同時に入力すればこんなものね。

まずは知っておこう

# 起き上がり基礎講座

知っているのと知らないとでは大違い。
まずはこれで差をつけろ。

担当：がっちん

この本誌が発売されている頃には、君たちのゲーセンにもジャスティス学園が置いてあるだろう。どうかな、もうプレイしてみただろうか。心地よいテンポと楽しい演出の魅力にアッという間に取りつかれているはずだ。

ということで、ここでは対戦において非常に重要である「起き上がり」に関しての解説をしていこう。

主な内容としては、どのような操作をしたらどのような起き上がり方をするのかから読み合いのかけひきを含んだ起き上がりの攻防まで。

今まで、2D対戦格闘を中心にしてきたプレイヤーにとっては、じつにわかりにくい部分であると思うし、3D対戦格闘である程度システムに触れてきたプレイヤーでも、ゲームごとに特色があるので知識を深めていってほしい。

## 起き上がり攻撃

まず、起き上がり攻撃には2種類の攻撃があることを知ろう。立ちガードすることができない中段攻撃としゃがみガードすることができない下段攻撃。この2種類をうまく使っていくのだ。



ジャスティス学園をやるならば避けては通れないシステム。

そして、攻撃の方法にはパンチとキックの2通りのパターンがあるが、これはボタンに対応していないことを知ってほしい。別にパンチボタンを押したからといってパンチが出て、キックボタンを押したからといってキックが出るわけではない。じつは、起き上がりの攻撃はキャラによって決まっているのだ。



起き上がり中段攻撃にはパンチで行う攻撃と…、



キック攻撃がある。ただし、キャラごとに技は固定。

だが、これは中段攻撃に限り言えることで、下段攻撃は全キャラキック攻撃が出るようになっている。

ただ、起き上がりに出る下段攻撃のキックも2種類あり、回転系と前に突き出す系になる。これも使用するキャラでタイプが決まっているぞ。

## 中段と下段

さて、起き上がり攻撃には中段攻撃と下段攻撃があることはわかってもらえたと思う。では、そのやり方を見ていくとしよう。

まず中段攻撃の出し方から。これは一番簡単でボタンを押すだけでOK。



自分が起き始めたらボタンを押すと攻撃が出る。

ジャスティス学園では、ダウン状態にある場合かなりの時間が経たないと自然には立ち上がらない。だが、ダウン状態では何らかの操作を行なうとすぐに自分のキャラは動いてくれるので、この状態は入力受け付け時間とも言える。

つまり、自分がダウン状態のときにいずれかのボタンを押せば、その場で起き上がり中段攻撃が出てくれるのだ。

もちろん、パンチとキックのボタンは関係なく、小と大の差もない。中段攻撃を出したいのであればボタンを連打していればOKだ。

では、起き上がり下段攻撃を出したい場合はどうしたらいいだろうか。

これはちょっと難しく、レバー下といずれかのボタン、と言えば簡単そうだが、入力するタイミングにコツが必要。

というのは、レバーを下に入力してからボタンを押そうとすると、ダウンしているキャラは手前に横転してしまう。この横転に関しては次のページに詳しく書いてあるので、とりあえずここでは触れない。

で、かんじんの出し方だが、起き上がり攻撃を出す直前にレバーを下に入力しておかなければならない。

逆に言えばレバー入力は後からでも良く、ダウン状態でボタンを押しておけば、起き上がり攻撃を出すことを自分のキャラに命令できる。

そして、ボタンを押した後にすぐレバーを下に入力すれば、起き上がり下段攻撃と認識してくれるわけだ。

くどいようだが起き上がり下段攻撃を出すまではレバーを下に入れっぱなしにしておくこと。途中でレバーをニュートラルに戻してしまうと中段攻撃が出てしまうぞ。



起き上がり下段攻撃を出すには、ちょっとコツがいる。

まとめてみよう。起き上がり中段攻撃はボタンを押すだけ。起き上がり下段攻撃はレバー＋下。ただし、キックのモーションが出るまではレバーを下に入れておくことが重要だ。あとはこれに移動起き上がりが加わる。それは次のページで見ていこう。

## 起き上がり攻撃各種

ここでは起き上がり中段と下段の各2種類のグラフィックを載せておこう。おおまかに4つに分けることができ、さらにそれぞれ突き出す系と回転系とに分類することができる。

起き上がり中段攻撃①



起き上がり中段攻撃②



起き上がり下段攻撃①



起き上がり下段攻撃②



## [illegible]上がり

ジャスティス学園での起き上がりは、全部で4種類。その4種類とは、前転起き上がり、後転起き上がり、横転起き上がり、その場起き上がりである。

ダウン状態の自分のキャラを放っておくと自然に起き上がるのは前ページで紹介した通りだが、基本的には上、下、左、右の4方向を入力するものだと認識したほうがいい。

そして、上方向は上への横転起き上がりではなく、素早くその場で起き上がる方法だと知ってほしい。よって、下のダウン状態からの写真の太い矢印はレバーの入力操作である。

さあ、これでもう基本的な起き上がり方はわかっただろう。移動起き上がりからの攻撃はレバーを入力して起き上がり方を決定して、その後に中段か下段かの入力をすれば良いのである。よって、唯一レバー操作をしない起き上がり攻撃はその場中段攻撃となる。そして、素早くその場起き上がり下段攻撃を出したいのであれば、レバーを上に入力してからレバー下＋ボタンとなる。

もちろん、移動起き上がりをして攻撃を出さないのであればボタンは必要ない。


その場起き上がりもしっかりとレバーを入力する。


まず初心者は、その場起き上がりから感覚をつかむと良い。

## その場起き上がり


起き上がりからのツープラトンは、強力な対抗手段。

その場で起き上がりたいのであればレバーを上に入力すればいい。自分のキャラがダウン状態のときに、一度上にちょんと入力する程度でOKだ。レバーとボタンを必要以上にガチャガチャするとかえってできない。

なお、起き上がり攻撃を出すのであれば、レバーを上に入力したあと間髪入れずにボタンを押すといい。中段攻撃はボタンだけでいいので、下段を出したいときはとくに意識しよう。

よって、下段攻撃を出したいのであれば、レバー上からのレバー下＋ボタンは一連の動きで行うこと。

なお、その場起きのデメリットとして、相手がこちらの動きを捕らえやすい点が挙げられるが、相手が起き上がりを攻めてくると読んだのであれば、そのままツープラトンを出せば強力な防衛手段となる。




## 前転起き上がり


相手との間合いを詰めたいときに使っていこう。

前転起き上がりというよりは、相手に近づいていく起き上がりと認識したほうがいいだろう。当然、レバーは相手方向に入力することになる。

スムーズに行う方法としては、ダウン状態時にその場同様ちょんと前にレバーを入力するか、自分が動き出すまでレバーを前に入れっぱなしにするといい。

その後、起き上がり攻撃を出すのであれば、前転中にボタンを押して中段にするか、レバー下＋ボタンで下段にするか決定する。転がっている時間があるぶん、その場起きほどあわてて入力する必要はない。


このくらい離れていても相手の目の前まで移動する。

## 後転起き上がり


相手との距離をあけたいときに使っていこう。

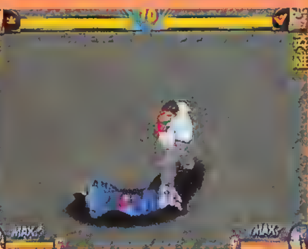
後転起き上がりは、相手から離れるのを目的とした起き上がり方。自分がダウン状態のときに相手との逆方向にレバーを入力すればいい。必要以上にあれこれ入力せずに、後ろに入れっぱなしにしておけば確実である。

起き上がり攻撃の出し方は前転起き上がり同様に転がっている最中に入力すればOKだが、相手から離れているのに攻撃をくらってくれるとは思えない。攻撃する必要はないだろう。

全起き上がり方中では最も安全な起き上がり方であり、初心者はこれがオススメ。一度冷静になって相手の動きに対処したいときに使っていこう。


離れる間合いはこれくらい。体勢を立て直せ。

## 横転起き上がり


横転すれば軸がずれるので、相手が攻めにくくなる。

横転起き上がりは自分がダウンしているときにレバーを下に入力すればいい。入れっぱなしにしておけば誤操作しないのでオススメだ。

なお、ここまで読めばわかると思うが、レバーを上に入力しても奥に転がる横転にはならないので注意。その操作はその場起きになる。よって、横転起き上がりは手前に転がる一通りだけである。

この起き上がりは相手との軸をずらすので、いろいろと便利であり有効である。相手が使ってくる技の性能にもよるが、その場起きと読んでいる場合の相手の攻撃はとりあえずかわすことはできる。

また、とうぜん横転起き上がり攻撃をすることも可能。その場合は横転中に落ち着いて入力しよう。


読まれると効果は薄いがリスクもない。

**起き上がり方は**
**レバーのみで決定**
**その後に**
**中段ならボタンのみ**
**下段なら⬇＋ボタン**

これで悩み解消

# 起き上がりワンポイント講座

担当：がっちん

ここからは起き上がりに関する事柄について具体的に分析してみよう。前ページまでの2頁では、単純に起き上がり方がわかるだけで、移動起き上がりをしながら攻撃が出せる程度。

確かに、できるようにならなければいけないことではあるが、まだまだ対戦を行ううえでは足りず、さらなる高いレベルを望むならもうちょっと深い知識がほしい。選んだ内容に特別な基準はないが、初期にプレイヤーが何となく気になりそうなことを中心に選んでみたつもりだ。

また、一度もプレイしていないとピンとこないかも知れないが、予習も重要だぞ。



起き上がりに関しての情報はつかみにくい。

## 起き上がるときには技を受けてしまうのか？

その場起き上がりを含めて、ジャスティス学園にはさまざまな起き上がり方がある。

もしかしたら、起き上がりの最中や移動している最中はまったくの無防備ではないだろうか、という疑問が浮かぶ。プレイして間もない時期であれば当然であろう。

これの答えはノー。前転、後転、横転中はもちろん、その場起きを含めたその後の起き上がり最中にやられ判定はない。

まあ、手作業でありとあらゆる技を重ねてみた調べなので確定ではないにしても、対戦中にガードできなかったという情報もなかった。

よって、自分の起き上がりに多段系の技を重ねられた場合は、まずは冷静に起き上がりガードすることをオススメする。


起き上がり攻撃を出さなければやられ判定はない。


移動中に技を重ねられても当たることはない。

## 起き上がり攻撃はタイミング次第でつぶされる？

起き上がり攻撃を出すときに相手の技につぶされてしまうことはあるのだろうか？

答えはイエスである。この事実こそが、起き上がるときのモーションには、やられ判定があるのではないかという疑惑の大きな要因である。

起き上がりの基礎のところでも触れたように、ボタンを押せば起き上がり攻撃が出る。自分では押していないつもりでも押してしまった場合はあるだろう。そこを相手の技でつぶされてしまってはそう感じるのも無理はない。とにかく、ジャスティス学園では、起き上がり攻撃を出す意志がないときは、慎重に操作する必要がある。ガチャガチャやってもいいことは何もないぞ。


起き上がり攻撃を入力してしまうと…、


簡単に相手の技につぶされてしまう。読まれると危険。

## 最速の起き上がり方

最も素早く起き上がるにはどうしたらいいのだろうか。無防備のダウン状態から早く立ち直りたい。プレイヤーであればだれでもそう思う。

だからといって、レバーとボタンをガチャガチャするのは良くないと言ったのは前ページの通り。自分が予想していない行動を取りやすいので注意が必要だ。

これも手作業で調べたので多少の誤差はあるものの、自分がダウン状態時に起き上がりたい方向にレバーを入れっぱなしにしておけば（その場起き上がりはレバー↑上）すぐに起き上がってくれる。レバーをぐるぐる回したりする必要はない。あせらず入力しよう。


ダウン状態であればレバー入力ですぐに起き上がる。

## 起き上がり攻撃後のお互いの状態


起き上がり攻撃を相手に当てればOK。ガードならなお○。

起き上がり攻撃後のお互いの状態は誰でも気になるところだろう。当然、ガードされた場合とヒットした場合で異なってくる。

まず、起き上がり攻撃をヒットさせた場合から。これは中段と下段は問わないので気にしないでくれ。この場合はヒットさせた側がわずかではあるが有利。ほんの少しだけ先に動くことができる。

では、起き上がり攻撃をガードされた場合はどうだろうか。実は、この場合はガードさせた側がかなり有利。イメージ的には逆のほうがしっくりくるような気もするのだが実際は違う。

起き上がり攻撃をガードさせてから攻撃のペースを握ることも可能だぞ。

## 有効な追い打ちは何？

今度は起き上がる側の視点ではなく攻撃側の視点から見ていこう。ダウンしている相手に有効な追い打ちを送り込みたい。どのような技がいいだろうか。

だが、今のところは良い技が見つかっていないのが現状。理由は、起き上がるスピードが早いためダウンしている状態が短いのと、ダウン状態では大きなダメージ補正がかかり、ヒットしても微々たる攻撃力しか発揮できないことにある。

よって、やや抽象的ではあるが、ダウンしている相手にヒットしつつ、かつ中段か下段の技。または、相手がダウン状態であろうとそのまま起き上がることを前提にラッシュを始めてしまうかがいい。

## 起き上がり攻撃の必要性

以上のことから起き上がり攻撃の必要性はあるだろうか。やはり、その状況での読み合いに応じて使い分けなければならないし、使うプレイヤーの好みによる。確かに、起き上がり攻撃をうかつに出せば相手の技につぶされてそのまま連続技を危険を伴うが、ガードorヒットさせれば自分の攻撃のターンが始まる可能性がある。

だが、起き上がり攻撃をツープラトンでつぶすこともできるので、ガードばかりしていると相手に攻められ放題。それを止める有効な手段は攻撃を出す…など。もちろん、結論を出すことはとうてい不可能だが、パニックになって単調な動きにだけはならないようにしたい。


冷静になって起き上がるのが何よりも重要。

起き上がりの攻防に関しては今回は軽く触れただけなので、機会があればもっと具体的に解析していきたい。とまあ、今回は起き上がりの基礎事項とちょっとした疑問に迫ってみたがどうだろうか。取り挙げた事項もちょっと少なかったかも知れなかったが、君の疑問は解消されたかな？

# ジャスティス学園広報部

みんな、もうプレイしてみたかッ!?何ッ、近くのゲーセンにまだ入荷してないだあ!?店員さんに直談判してでも入荷してもらうべし！もしくは基板を生買いだ！

担当：田渕健康



## ジャスティスギャルズ、早くもガレージキット化！

いや、ホントに早いねこりゃ。何と、ジャスティス学園に登場する「ひなた」と「ティファニー」がフィギュアになって大登場だ！

写真をご覧になって戴ければ、その完成度は言うに及ばず！っといった感じの素晴らしい出来だぜ！

気になる造型師さんはT's SYSTEMの「宮川 武」さん。フィギュア界では超有名な大御所なのだ！ガレキの祭典、JAF-COMやワンダーフェスティバルでは同氏のブースには一番の行列が出来るほどの人気を誇るほど！…オレも並びましたけど。

そんな名うての造型師が手掛けた作品だ！スキのない出来であろうホレホレ！カプコンの全面協力とあって、設定に忠実な作りとなっているのもポイント高い！

手元にスケール資料がないので、全高などが分からないのが残念だが…おそらく宮川氏定番のスケールじゃないのかなあ。あくまで推測。

今後の商品展開などはまだ未定ですが、決まり次第誌面でお伝えしていくのでお見逃しなく！

是非とも響子先生&アキラも作ってほしいですよねっ♥

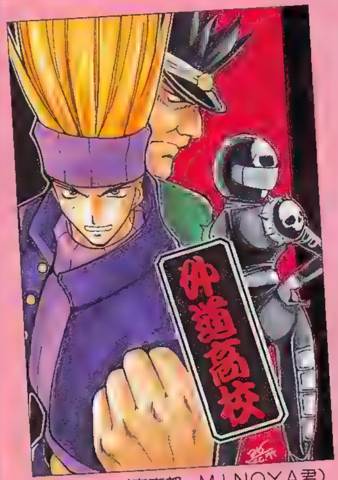
### ティファニー・ローズ&若葉ひなた



## 募集中だっぜ！

ジャスティス学園広報部では、君たちの魂の叫びを綴ったハガキを待っている！カラーイラスト、ゲームの感想、何でも来いやオラァ！学校別攻略チームへの応援ハガキも待ってるぜッ！

宛先は〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 (株)新声社ゲーメスト編集部「ジャスティス広報部魂」係まで！



↑（東京都 MINOYA君）





## 特報！

# 私立ジャスティス学園 バラエティムック 1月26日発進決定！

かねてから噂されていたゲーメスト入魂の「私立ジャスティス学園」ムック、第一弾の発売日が決定したぞ！

カプコン描き下ろしイラスト満載（いやマジで）の上、設定資料てんこ盛り！企画ページに開発者インタビュー、その上、技表&基礎攻略も付いて、天よ唸れ地も裂けよと言わんばかりの充実っぷり！

さらにさらに！スペシャルゲストとして、あの**伝説の男**がやってくる！

青春、熱血、友情の三本柱を描かせたら、日本に右に出る者なし！そう、彼の名は！

### 島本和彦ッ！

炎の漫画家、島本先生の熱筆がジャスティスムックで堪能できることとなった！くはあああああッ燃える！

さらに水面下で進展するビッグプロジェクトあり！本当にここまでやるのか新声社!?

…ええい、言葉で言ってもこの本の熱さは伝えられん！とにかく買ってくれッ！そして君のその目で見て、魂のほとばしりを感じてくれい!!

発売日は1月26日！価格は未定だが、240ページオーバーの良心価格で皆さまにお届けする予定だ。お年玉はこのムックのために残しとけ！



全校生徒に告ぐ!!
速やかに購入を
決めたまえ!!

おわび：前号の本コーナーにて掲載しました、響子先生のイラストを描かれた方の住所とPN.が抜けていました。群馬県のいずみ皿さん、並びに読者の皆さまにご迷惑をかけましたことをおわびいたします。

お日様ポカポカ気持ちいい!

# 太陽学園

お休みはひなたで爆発か!?野郎っ子
2人を出し抜いてみました。

担当：KEI&ハマー

## 攻撃バカ一代と化せ!

エアバーストを狙うならば前号で紹介した弱K×2→大K→⬅+強Kだが、狙っているものはこれだけではない。コンボルートの表を見てもらえばわかると思うが、色々と分岐しているのがわかる。矢印に沿ってボタンを押していけば、連続技になるぞ。

この中でも特に使えるのが、弱K→弱P→しゃがみ強Kだ(しゃがみ技はレバー真下かしゃがみガード方向にいれておけばいい)。エアバーストばかり狙うと強Kのところで根性カウンターを狙われやすいので、弱攻撃のあとに下段か中段技を出して、相手を揺さぶる必要がある。そのためには、しゃがみ強Kと⬅+強Kが必要だ。何よりしゃがみ強Kは、立ち技からつながるというのが大きい。しゃがみ強Kがヒットすれば、連撃拳につなげることだってできる。

連撃拳は、出したあとも攻め続けたいのであれば弱ボタンで出し、ガードされたときの反撃を警戒するのであれば、強ボタンで出してしまえばいい。弱で出した場合はヒットしても相手キャラをダウンさせることがないので、そのあと再び弱Kから攻めることができるのだ。

また、この弱Kを、ツープラトンや立ち投げに置き換えてもいい。ツープラトンは相手キャラの反撃を打ち崩すために、立ち投げは、ツープラトンでひなたの弱Kを返そうとする相手に役立つ。

さきほど、反撃されたくないならば連撃拳は大ボタンで出せとは言ったが、飛び道具タイプの熱血コンボを根性カウンターから出されると、さすがに反撃される。

また、ガード後であっても、ダッシュから弱Kで反撃されてしまうのだ。が、こちらのほうは結構難しい。反撃されるのが嫌なのであれば、ヒットしたかしないかを、確認できる目を養うようにするといい。ヒットしたのを確認したらすかさずコマンドを入力し、ガードされたならば、連撃拳を出さなければいい。

ただ、連撃拳は出しておけばしゃがみ強Kにかけられた相手キャラの根性カウンターを、止める場合があるのだ。場合があるというのは、相手の根性カウンターをかける反応速度によるからだ。ガードした瞬間に出されれば連撃拳は止められてしまうが、根性カウンターをかけるのが遅ければ、逆に連撃拳がヒットするのである。このへんは、非常に判断が難しいところだ。取り敢えず、連撃拳はしゃがみ強Kにキャンセルをかけて出しておこう。

それから、連続技になることはないが、しゃがみ強Kから⬅+Kへ、連携としてつなげていくことができるぞ。が、どちらかといえば、⬅+K(中段技)は、弱Pのあとに出したほうがいい。そのほうが、相手に弱Pのあとしゃがみ強Kがくるのか⬅+強Kがくるのかを、惑わすことができるからだ。



立ちPからしゃがみ強Kへとつなげて、 キャンセルをかけて弱連撃拳! そのあとはまた弱Kから入ってみたりしよう。

## ひなた

## 昇陽拳と熱血にガンス

弱昇陽拳はヒットすれば、そのあと再び昇陽拳で攻撃することができる。これは、相手が熱血受け身をとっても、ガードすることができない。

しかし、この昇陽拳を連発して出すことは非常に難しく、ひなたが着地したと同時にコマンドの入力を終えていなくてはならない。例えば、空中にいるキャラに昇陽拳がヒットしたとしよう。このときに相手キャラのいる位置が左側で、ひなたが右側にいた場合、ひなたは逆側に➡⬇⬋とコマンドを入力しなくてはならないのだ。タイミングを誤ると、しゃがみ弱Pが出るだけで終わってしまうぞ。つまり、着地したばかりのひなたはまだ相手キャラの方向に向き直っていないので、コマンドの入力方向も、まだ右側に出るものとなっている。



相手が回避法を知らず、自分がテクニシャンだとハマっちまう。

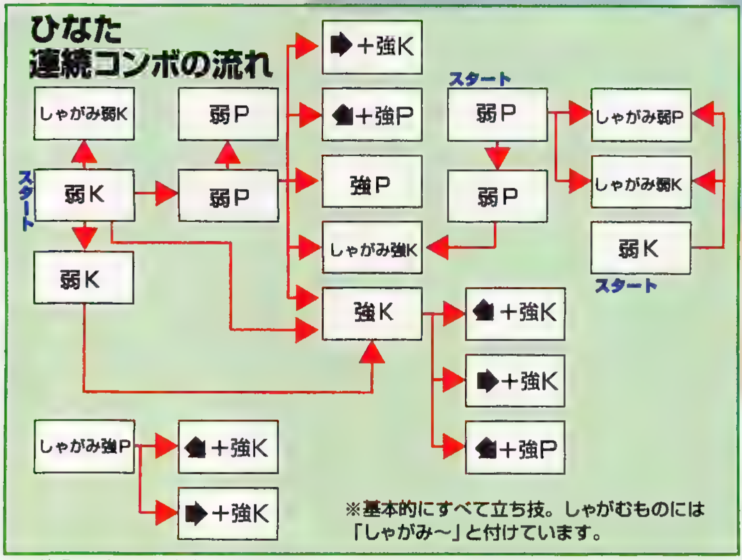
## 起き上がりの一撃となるか!? 根性カウンターにはこれを使おう

攻撃のことだけではなく、防御側に回ったときのことも考えなくてはならない。となると、やはり根性カウンターにつきる。

ひなたの場合、通常技では⬋+強Kを使い、必殺技では炎舞脚を使おう。⬋+Kはレバー入れ技の中では一番速く攻撃判定が出る。さらに、エアバースト始動技であるというのは嬉しい。炎舞脚は必殺技の中では最速で攻撃判定が出るが、その部分は上昇中に出る膝にある。つまり、間合いが開いているときに出すと、この膝が当たらない場合が出てくるのだ。当たらなければ、当然スキをつくってしまう。ゆえに、⬋+強Kは遠距離用にして、炎舞脚は近距離用にして使っていこう。

## 次号予告! 投げは上の空

次号では、投げからの追い打ちとジャンプ➡+強Kを使ってのめくり方をお教えします。お楽しみに。




前号のバツの記事中の写真のキャプションでレバー下入れ強Pとありましたが、レバー前入れ強Pの誤りでした。訂正しておわびいたします。

## 昇陽ダンス 回避法教えます

「おいおいどうすりゃいいんだよそれ!空中にいたままで着地できねぇじゃねぇか!!」

そう、小昇陽拳の連発モードは、回避の仕方を知らないと、永久にはまってしまいかねない恐ろしいダンス。熱血受け身を取っているにもかかわらずだ。

そう、昇陽拳をくらったからといってすぐに受け身を取ってしまうと、ガードできずに2撃目の昇陽拳をガードできないのである。この2撃目をくらったときもまたしかり…だ。

では、いったいどうすればいいのか?その答えのヒントは、ストⅢのブロッキングに隠されていた。要するに、昇陽拳をくらう少し手前で受け身をとればいいのだ。こうすればはまることはまずない。

もし君が昇陽ダンス(太陽ダンスでもいいぞ)を使って対戦相手に「何だそれ受け身とれねぇじゃねぇかこんボケ～い!」と怒鳴られることがあるようなら、「あ…えっと、受け身はすぐとらないで、ヒットするちょい前に入力すれば受け身はとれますよ」と教えて上げよう。



ここで受け身をとるのだ!

# バツ

## バツ

バツを扱う場合、コンボルートに正直ではいけない。小技から大技へ、そして必殺技へとつなげることはできるのだが、小技2発からつなげることのできる大技は、立ちとしゃがみ、どちらでもガードすることができるので、根性カウンターを狙われやすいのだ。ゆえに、連続技にできるコンボルートだけを使うのではなく、ある程度切り離して組み立てを考えたほうがいいだろう。

小技から大技を出すときは、連続ヒットにはならないが、そのほとんどが連携として出すことができる。例えば、小技から大足払いはつながらないが、連続コンボっぽく出すことはできる。

では、その連携の組み立て方を見ていこう。最初は弱Kを2発連続して出しがちだが、この2発目の弱Kを、小足払いか←+強P（中段技）に変えてみよう。根性カウンターするべき部分を、わざわざじっくりと相手に見せる必要はなく、2発目から、すぐに下段中段と揺さぶってやろう。

←+大Pがヒットしたら、キャンセルをかけて大ガッツアッパーへつなげる。小足払いから必殺技はつながらないので、小足払いからは、←+強P、大足払い、しゃがみ強Pへと組み立てよう。ちなみに、大足払いからは➡+強Pと◆+強Kが連続ヒットになる。

ここで、しゃがみ強Pについて触れておこう。しゃがみ強Pは、出したままにしておくと、とてつもなく硬直が長い。が、どのレバー入れ技にも連続技としてつなげることができるのだ。しゃがみ強Pを出したら、必ずレバー入れ技につなげよう。お薦めのレバー入れ技は、←+強Pと←+強K、そして◆+強Pだ。◆+強Kからは、全開気合弾が連続ヒットになるぞ。

それから、←+強Pからガッツアッパーにつなげて相手キャラを浮かせることができたら、空中投げ、ツープラトン、着地したところに←+強Pや下段攻撃をしかけられる。もちろん、これらは相手の行動を先読みしたうえでの行動だ。

なお、空中投げは逆に投げられてしまうことがあるので、空中投げにいくときは、弱P＋強Pを連打しておくようにしておこう。

それから、着地するところに技を重ねる場合は、相手キャラのツープラトンに注意しなくてはならない。この状況でのツープラトンには、投げが有効だ。

また、意表を突いて、相手キャラが着地する少し前に垂直ジャンプをしてから、攻撃をしかけるという手もある。



小足払いから、



←+強Kへとつなげる。



ガッツアッパーがヒットしたら、



取り敢えず空中投げを狙ってみる。相手が受け身をとらなかった場合は投げられない。

## バツが守りに入ったら…

バツが防御側にまわった場合、根性カウンターで使う技は◆+強Kとガッツアッパーだ。基本的に根性カウンターは相手キャラの大技にかけるのだが、岩のように無敵時間のある熱血コンボを大技にキャンセルして出されると、◆+強Kもガッツアッパーも一方的に負けてしまうのだ。

これはもう、出すか出さないか読み合いなので仕方がない。熱血コンボを出してくることを先読みしてガードに徹するか、気にせずに根性カウンターをかけるか…だ。

# 恭介

今回は、攻めと守りに役立つ小ネタをいくつか紹介していこう。

## 当てて…しまえば…!?

恭介には、インストに載っていない隠し技が一つある。幻影ブレイカー（⬇◆←+P）というジャンプから打ちおろすパンチで、エフェクトがついているしゃがみガード不可技だ。

さてこの技、必殺技と言うには少し特殊で、通常技・レバー入れ技からキャンセルで出すことはできない。一応根性カウンターは可能だが、攻撃に移るまでがかなり遅いので、反撃としては使えないだろう。



反応が普通～遅めの根性カウンターであれば、




まず潰せる。痛いの入れとけ。




さすがに遅いと潰されるが、それでも激強。

なかなか使いにくい技だが、利点として「ガードさせれば先に動ける」というのがある。見た目が大技なだけに大抵の人は反撃してこようとするが、よっぽど出されない限り、逆に小技で潰せるはずだ。

ただ、キャンセルで出すことができないので、ラッシュ中に連携として使うことはできない。必然的に、相手の起き上がりや着地に合わせて最初の一手となる。

## …カウンター!?

次に防御テクニックを見てみよう。

空中でのみ出すことができる幻影ウエーブだが、この技は連続技のほかに回避手段としても活用できる。具体的には、エアバーストで浮かされて受け身を取った後などに出してみよう。後ろジャンプ中に出したことになるので、大きく後ろへ跳ねていく。相手のラッシュは避けられるだろう。

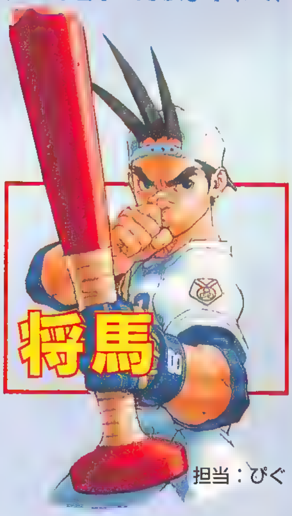
もう一つは、強の幻影キック。幻影キックは技の出こそムチャクチャ早いが（基本的な弱攻撃よりも早い）、リーチがないのが最大の弱点。しかし、強で出せば某軍人よろしく前進していくので、多少離れていても届くようになる。前号で紹介した雷神アッパーほどではないが、こちらのローキックが届く程度の間合いであれば十分だろう。コマンドが比較的簡単なので、タイミングも合わせやすい。特に、ジャンプ攻撃にかければ着地の隙に当てることも可能なので覚えておこう。



着地攻めを回避できるのは大きい。幻影キックも出せる。

# 今日も元気だ、ゴハンがうまい！ 五輪高校

## アニキをやったのはオマエか




担当：ぴぐ

前号でもチラリと触れたように将馬は技の振りが大きく、細かく技をつないで闘うキャラではない。というわけで普段は姑息にいくか大胆にいくか、わりと両極端な動きになる。スペースの都合上、細かい駆け引きの部分にまでは踏み込めないので、ここでは大まかな戦法について触れていこう。

### 姑息将馬

将馬の姑息な闘い方と言って真っ先に思い付くのが「エビ反りハイジャンプ剛速球（空中剛速球）」連発だ。その名に違わぬ超スピードで相手に命中するため、離れてスーパージャンプから出すと強い。

接近戦が苦手であることと、安全にゲージ（分身魔球用）を溜められるということもあり、困ったらとりあえずは空中超剛速球でOKだ。地上で出すよりもスキが少ないので、ガードされても問題ナシ。分身魔球を撃ちすぎたときは、空中超剛速球の連発（通称・斬空将馬モード）でセコセコとゲージを溜めよう。

ただしボールを投げる角度はそれほど下向きではないうえに、投げた後は空中で技が出せないので、ダッシュしてボールの下をくぐってこられると危険。ダッシュ対策に空ジャンプして様子を見ることも忘れないように。

ゲージに余裕があれば分身魔球からの連続技（前号参照）も狙ってみよう。



背景によってはボールがまるで見えない。投げまくりだ。

### 大胆将馬

大胆将馬を語るうえで欠かせないのが「豪快リード」だ（やや誇張アリ）。

ジリジリと横移動するだけでなんの変哲もなさそうな技だが、リード中に弱キックボタンで下段のスライディング、強キックボタンで威勢のいい跳び蹴りが出せる。

しかし、その正体は弱キックのスライディングは通常の大足払い、強キックのほうは殺人スライディングであったりするので、特に何がすごいというわけでもない。しかも、リード中はガードすらできないので、かなり使い勝手は悪いと言える。

そこまでして使う豪快リードになんの意味があるのか？　その答えはホームラン打法への布石だ。

リード→弱キック（or大足払い）はキャンセルがかかるし、リード→強キック（or殺人スライディング）はガードされてもほとんどスキがないので、反撃しようとしたところをカッ飛ばすことができる。単発のスライディングではなく、リードを絡めることで反撃心をあおるのも狙いのひとつだ。



殺スラで反撃誘って、



かつき〜ん、とカッ飛ばせ!!

使い勝手が悪いと言えば、➡⬊⬇⬋⬅＋パンチの一本釣り打法。ヒットすれば、学校を襲ったやつをやっつける武器で高々と持ち上げるのだが、投げ技ではなく、単なる打撃技扱い。しかも出は遅く、ガードされたときのスキも大きい。そしてその使いにくさに見合わないダメージの低さ。さすがにこれは趣味の技と言うしかない？

### 根性将馬

将馬の根性カウンターでオススメなのが⬋＋強パンチだ。普段はリーチの短さに泣く将馬だが、このときばかりは話は別。学校を襲ったやつをやっつける武器を振り回すのでリーチはかなり長い。少し離れた間合いでガードしたときに特に有効だ。

ただし片手であんなに長い学校を襲ったやつをやっつける武器を扱うので、技のスピード自体は遅いぞ。

首尾よく⬋＋強パンチが当たって相手を浮かせることが



弱→弱→強の後、下で待ち構えて…。

## Vカウンター！




担当：SHO

### カウンターを知る

システムのページでも熱血カウンターについて紹介しているが、ここではロベルトの根性カウンターについて細かく説明していこうと思う。

ロベルトが相手の技に対して、根性カウンターを使うときには、レバー斜め下入れ強K（以後⬋＋K）、ロングシュート、爆烈Vゴールの3つが有効になる。



相手との距離が離れると、



カウンターを出しても当たらないので注意！

浮かせ技である⬋＋Kは、カウンターが決まればエアバーストになり、ダメージもそこそこ奪える連携となる。

だがこの技は、自分のいる場所からオーバーヘッドキックをしての攻撃になるため、攻撃判定が後ろに下がるようになっている。

よって、相手の技をガードしたときに相手との距離が離れてしまうと、技がヒットしないので、使う場所は十分に注意が必要。

この技はスカると非常に硬直時間が長いので反撃は確定なのだ。

ロングシュートは非常に使いやすいカウンターで、ヒットさせても、ガードされても反撃は受けない。

また、ロングシュートは飛び道具の必殺技などをガードしたときに、相手との距離が離れてしまったときにも問題なく攻撃がヒットするのだ。

レバー入力がコマンドなので、レバー入れ技よりも若干難しいが、それほど難しいコマンドではないので、慣れれば問題ないだろう。

次は、完全燃焼アタックである爆烈Vゴールをカウンターとして使う選択だ。

コマンドが難しいので、無理に使うことはないが、決まればかなりのダメージを与えることができるので、コマン

できたら、エアバーストの時間だ。
安定してダメージを与えたいなら弱P→弱K→分身魔球（でも当たりが浅いことも多い）が確実。あるいは弱P→弱K・強Pで止めておいて、自分は先に着地して相手が落ちてくるのを待ち、そこでまた⬆＋強パンチや投げ、空中投げを狙うのもジャスティスっぽい闘い方だ。
出が速くて使えるのは➡＋強キックや分身魔球といったところ。ここでも分身魔球は大活躍だ。

## できるまで、特訓だよ！



担当：ももやん

### さあ特訓始めるよ！

今回の攻略に入る前に、まずは前回のおさらい&応用編から。

夏の攻めの要となるのは、ジャンプからの攻撃だ。ジャンプ攻撃には、昇り弱キック・強キック・空中ジャンピングサーブを使う。ジャンプと同時に、素早く弱キック・強キックと連続入力すると、ちょうどいいタイミングで降り強キックが出るのだ。この際、弱キックが当たらなくても、なんの問題もない。

空中ジャンピングサーブは、強キックをキャンセルして出すのだが、これを空キャンセルで出せる（強キックがヒットしていなくても、ジャンピングサーブが出る）ように練習してほしい。これの応用が、バックジャンプ弱キック・強キック→空中ジャンピングサーブで、逃げながらジャンピングサーブで攻撃することができるのだ。

バックジャンプサーブがヒットしたら、ダッシュで近づいてから連続技を狙うことが可能。ちょっとダッシュすればリーチのある強キックがヒットするので、続けてレバー後ろ強パンチ→必殺技に繋げよう。

ジャンプからの攻撃ができるようになったら、次のステップへ進もう。


バックジャンプ空中ジャンピングサーブがヒットしたら…、


ダッシュで近づいて、強キックが届くのだ。ここから連続技を狙え！

### 気合入れてガンバッテ！

中距離から当てることができる、立ち強キック。地上戦のメインであり、かつ連続技の起点となる技でもある。

立ち強キックからは、レバー後ろ強パンチ（中段）→必殺技に繋ぐ。基本的に繋ぐ必殺技は、弱回転レシーブ。エアバースト始動技となっているので、高く浮かした相手を追撃できる。

エアバーストではジャンプ弱パンチ→弱キック→レバー前強キック→レバー前強パンチが確定で連続技となる。この連続技で問題はないのだが、もう少しダメージを増やす博打がある。

レバー後ろ強パンチまでは一緒だが、次の必殺技を弱スライディングレシーブにしてみよう。連続技はそこで止まってしまうが、相手が受け身を取って動きだす前に、ダッシュで近づくことができるのだ。

相手が受け身を取ったら、しめたもの。こちらが一方的に二択、三択をかけることができるのだ。

第一の選択は、しゃがみ投げ（下＋パンチ同時）を狙う。スライディングレシーブ後、夏が近づいてくると、相手はたいていの場合しゃがんでいることが多いのだ（8割近くの人間が、これに当てはまる。ゲーメスト調べ）。しゃがみ投げのダメージは半端ではなく、相手に精神的ダメージを与えることも可能だぞ。

しゃがみ投げに対しての、裏の選択肢が、立ち投げだ。しゃがみ投げを警戒し始めた相手には、立ち投げが有効だ。相手がツープラトンで回避しようとしても、投げ勝つぞ。

もう一つが、垂直ジャンプ弱キック・強キック・空中サーブ。相手が投げやツープラトンなど、反撃を狙っている場合には、大ダメージを入れることが可能だ。

この連携を覚えることができれば、最強に近づけるかも。


スライディングレシーブ後、ダッシュで近づいて、相手が受け身を取っていたら…、


しゃがみ投げを中心に狙っていこう。ダメージは半端ではないぞ。


裏の選択肢の一つとして、垂直ジャンプ攻撃がある。こうなったらチャンス！

ド入力に自信のある人はオススメしたい。

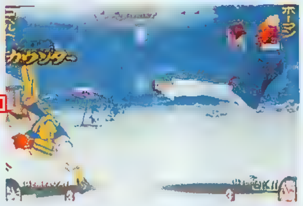
しかし、対戦相手の後ろにジャスティス学園の英雄と外道高校のエッジがいるときには、使用を控えたほうがいい。

なぜなら、カウンターで爆烈Vゴールを出したときに、愛と友情のツープラトンで割り込まれてしまうからだ。

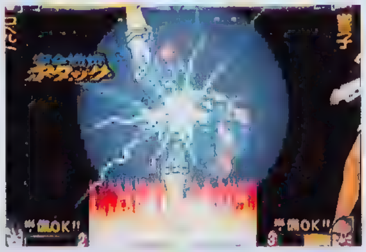
爆烈Vゴールは攻撃判定が下方向にあるため、空中に少し浮くような、ツープラトン攻撃には当たらないので、相手の攻撃が一方的にヒットしてしまうので注意しよう。

根性カウンターは、割り込む所を見極めるのが大事だ。ただ闇雲にカウンターを出すだけでは、意味がないので、各キャラごとに割り込む場所を考えていこう。

特に、ジャスティス学園の2人には、割り込む場所を考えないと痛い目をみるので、注意して割り込むようにしよう。


カウンターでロングシュートを出せば、


かなり頼れる。


カウンターで爆烈Vゴールを出しても、


相手がツープラトンで割り込んできたら、


一方的にやられてしまうので注意！

# 明日のエースはコイツらだ！

# パシフィックハイスクール

## 今月のエースは俺だ！




ラッシュに絞って詳しく解説！
これを読めば冬休みはいただきだ!!

担当：GYU

前号ではロイの基本戦術を数パターン紹介したが、今回はロイの持ち味であるラッシュ力を生かすことをテーマに攻略していくことにしよう。

### 立ち弱キックからの熱血コンボについて再考する

ラッシュ力に磨きをかけるにあたって、まずはロイの攻撃のメインとなる立ち弱キックからの熱血コンボから見直してみることにしよう。

ここでの熱血コンボは、「立ち弱キック×2・立ち強パンチ→➡+強パンチ→必殺技が基本」と前号では解説したが、ラッシュ力を重視するならば〝必殺技〟の部分を強タッチダウンウエーブ、もしくはスーパータッチダウンに限定してもいいだろう。

なぜなら相手を浮かせることができるこれらの技をヒットさせれば、ロイに有利な状態で攻め続けられることが最大の理由。確かにツイスターアッパーやトリプルツイスターのほうが威力は若干高いが、こちらはとどめ技として使うだけでもいいだろう。

さて、タッチダウン系の熱血コンボを決めた後の攻めとしては、ジャンプで追いかけて弱パンチ↓弱キック↓強キックの空中チェーンを狙うか、さらに弱タッチダウンを重ねるといった選択肢が考えられるが、これは後者がお薦めだ。

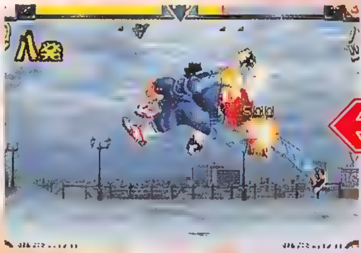
というのも前者が受け身を取るタイミングで状況が変化し、最悪の場合は空中投げで反撃されてしまうことがあるから。後者ならダメージこそ望めないが、相手の受け身の有無に関わらず自分が有利な状態でさらに攻めることができるハズだ。


立ち弱キック×2がヒットしたら…、


前号で解説したように立ち強P→➡+強Pにつなぎ…、


タッチダウン系の必殺技で締める。もちろんこの後もラッシュすること。


熱血コンボでタッチダウン系の技をヒットさせたら…、


ジャンプで追いかけて空中コンボを狙うのも手。


また安定するなら、弱タッチダウンウエーブを重ねてもいいだろう。

### 立ち弱キックからのバリエーション

立ち弱キックを起点にした熱血コンボでラッシュするだけでもそれなりに強力だが、➡+強パンチに根性カウンターをあわせられると一巻の終わり。やはり出だしの立ち弱キック×2がガードされた場合は、他の選択肢を用意しておくことが必要だ。ここではその選択肢について説明していこう。

まず立ち弱キックがガードされた場合の第一の選択肢としては、大足払いへの連携が挙げられる。大足払いがヒットすれば熱血コンボにつなげてダメージを与えることができるので、立ちガード重視の相手には実に効果的だ。ちなみに大足払いがヒットしたときの熱血コンボは、大足払い・➡+強パンチ→強タッチダウンウエーブ（スーパータッチダウン）がベスト。ただしガードされた場合は、コンボにつなげずに大足払いで止めたほうがいいだろう（大足払い自体が熱血コンボで反撃されることもある）。

さて、この立ち弱キック→大足払いという連携を相手が意識して、しゃがみガードを重視するようになったら、立ち弱キックからしゃがみ投げに狙いを切り替えよう。しゃがみガードに対しては中段攻撃で崩すことが定石だが、ロイの中段攻撃は発生が遅く、またコンボにつなぐこともできないので、あまり有効ではない。あくまでしゃがみ投げを狙うことがポイントだ。

ただしこれらの立ち弱キックからの連携は、いずれも立ち弱キック自体に熱血カウンターをあわせられると負けてしまうので注意すること。こういった相手には、立ち弱キックからあえて立ち強パンチまでつなげるといいだろう。

ロイの立ち強パンチは発生が早くて、根性カウンターを逆に潰してくれるぞ（例外あり）。もちろんこれがヒットしたなら、すかさず➡+強パンチ・強タッチダウンウエーブ（スーパータッチダウン）へのコンボにつなげることが理想だ。


立ち弱キック×2をガードされたら…、


下段の大足払いからの熱血コンボにつなぐか…、


踏み込んでしゃがみ投げを狙う。➡+強Pの中段攻撃はイマイチ。

# こいつをやらなきゃ年越せぬ！
# 寒さも吹き飛ばす超萌えイチオシゲーム!!

## 必殺技はあまり使わないかも…



最初は扱いにくく感じるかもしれないが、連続技をマスターすることで道は開ける。

担当：DS1

前号で紹介したコンボ、弱K→弱P→➡+弱P→強P→⬅+強K→エアバーストは使えるようになったかな？

ジャスティス学園は連続技をミスらず、一気に大ダメージを与えることが非常に重要。特に前述のコンボは、ティファニーが常に狙っていくべき連続技なので、ぜひともマスターしてもらいたい。

これに慣れておけば、その他の連続技、グルービーナックル→強P→⬅+強Kエアバーストや、↘+弱P→強P→⬅+強K→エアバーストも簡単にできるようになるだろう。

### 特殊入力技を使いこなせ!!

順序が前後してしまった感があるが、前号スペースの都合で細かく紹介できなかった、特殊入力技（レバー入れ技）について見ていこう。

ティファニーの特殊入力技は、表にあるように全部で9種類。○印は根性カウンターで出すことのできる技である。

➡+弱Pがあるおかげで、ティファニーは他キャラより熱血コンボを一段多く出せる。弱攻撃×2・➡+弱P→強攻撃と、強攻撃まで割り込まれる心配がない上に、ガードされた場合は➡+弱Pで止めればいいので、相手の根性カウンターも怖くない。



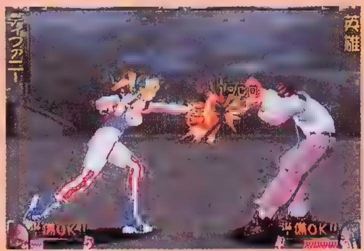
3段目の攻撃にカウンターをかけてくる相手には、強攻撃まで打ち切ってしまって構わない。

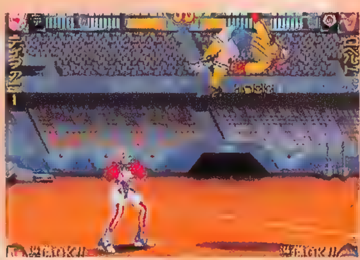
↘+弱Pは大きく前に踏み込む技なので、ちょっと間合いが離れた状態でも楽々届き、そこから連続技に持っていける利点もある。

逆に、⬅+強P、➡+強P、↘+強P、➡+強Kなどは、相手にヒットしても連続技にならず、使いどころが限られてしまう。

↘+強P、↘+強Kはどちらも浮かせ技になっている。↘+強Pはヒット後にエアバーストへ移行できる普通の浮かせ技だが、↘+強Kは小浮かせになるので、受け身をキチンと取る相手には追い打ちが確定しない。

それを逆手にとって空中投げを狙う戦法もあるが…。


⬅+強Pは、↘+強Kと並んで最速の技。遠距離で使おう。


浮かせたらジャンプですぐに追いかけて、空中投げを狙う。

根性カウンターで使用する特殊入力技は、↘+弱Pがいいだろう。もちろんこれはヒット時に連続技で大ダメージを与えられるからだ。

攻撃発生の早さだけなら↘+強Kが最も早い。なるべく近距離で使おう。

### 特殊入力技一覧

| | |
|---|---|
| | ➡+弱P |
| ○ | ↘+弱P |
| | ⬅+強P |
| ○ | ➡+強P |
| ○ | ↘+強P（浮かせ技） |
| | ↗+強P |
| ○ | ➡+強K |
| ○ | ↘+強K（浮かせ技） |
| ○ | ⬅+強K（中段） |

## パートナーに最適！



でも、ボーマンを選んでしまうと、ボーマンをパートナーにできない。つかん。

担当：P・鈴木

### 小ネタでGO！ コーナースタートはだめ？

**●根性カウンターに向いている技を知りたい!!**

お手軽で使いやすい順に説明していこう。

**・↘+強P（初心者向き）**

意外かも知れないが、レバー入れ通常技の中では出が最も早い部類に属する。浮かせてからのエアバーストも狙える上にリーチも長いので、とりあえず使うならこの技がいい。



弱、弱、強の強に狙うといい感じ。↘+強Pカウンター。

**・➡↓↘+P（中級者向き）**

出るまでが早い。だが、リーチも短く、コマンドも難しい。イマイチか？

**・完全燃焼アタック（上級者）**

「神よ、お許し～」の乱舞技のほうがリーチが長いために使いやすい。出るまでは遅いものの、その無敵時間を利用すれば効果を発揮できることうけあいだ。

**●パートナーは？**

ロイでしょう。

**●浮かせてからのエアバーストと、普通に連続技を決めるのでは、どちらがいい？**

あまり変わらないので、好きなほうでいいと思う。難しいコンボが苦手な人は、

**・立ち弱P×2→立ち強P→➡+強K→キャンセルゴッドアッパー（➡↓↘+弱P）×3**

の前号で紹介したコンボでいいと思うよ。

### ゴッドアッパー以下3連発の危険性

ゴッドアッパー×3のダメージは相当なもので、ついつい多用してしまうが、実は、それなりに危険もつきまとっていることを理解しておこう。

結論から説明すると、**「根性カウンターをくらいやすい」のである。**

ゴッドアッパーは、3発出し切ってしまうと、当然のことながら（何らかの手段で）反撃されてしまう。では、2発出した時点で技を止めればいい、と思うだろう。しかし、2段目で根性カウンターをかけられてしまうと、あっけなく負ける。この場合は3発目まで出し切ってしまえばいいのだが…。かけ引き、と考えればそれまでだが、

**3発目のみヒットしたときに与えられるダメージ**

**＞**

**根性カウンターに成功された時に受けるダメージ**

ということを考えれば、損な選択であることは明白だ。ゴッドアッパーは、連続技に組み込むときのみの使用が望ましいことが分かってもらえただろうか。

ガードされているかもしれない、と迷ったときには、アッパーではなく、ゴッドラッシュの使用を薦める。根性カウンター対策にもなるぞ。


出し切っても、ガードされれば×。ヒットしても少しのダメージ。



止めても、根性カウンターをかけられると大ピンチ。なにー!!


しまった。ガードされちまった!!

# 極道作戦第[illegible]号 外道高校

担当 [illegible]田 &借金& [illegible]

## 相[illegible]? ツープラトン性能あれこれ

普段あまり試せないけど気になっていた、ツープラトンの性能をここで解説しよう。

後ろに置いた相棒によってツープラトンの性能は大幅に変わる。2人のうちどちらを仲間に入れるかはなんとも決めづらいもの。左の表は後ろにそのキャラを置いたときのツープラトンのダメージで、標準は基本ダメージ、で、プラスはここまで増える可能性があるという期待値、逆にマイナスは防がれるとこうなるという最低ダメージだ。

細かいところでは岩のが攻撃力発生全キャラ中最速、また、岩とアキラのは近距離戦用。逆にエッジのはリーチが長く攻めにも使用可能といったところだ。

### 後ろがエッジ



攻撃力発生は標準的だが硬直がない。ガード後先に動ける。

| 標準 | プラス | マイナス |
|---|---|---|
| 800 | 1000 | 600 |
| 800 | 1000 | 600 |
| 3600 | 4500 | 2700 |
| 計5200 | 6500 | 3900 |

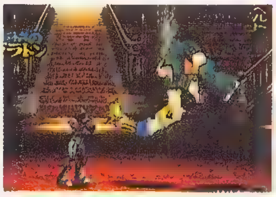
### 後ろがアキラ



ダメージ最低でもそこそこの威力。発生も硬直も平均的。

| 標準 | プラス | マイナス |
|---|---|---|
| 200 | 200 | 200 |
| 200 | 200 | 200 |
| 200 | 200 | 200 |
| 200 | 200 | 200 |
| 200 | 200 | 200 |
| 200 | 200 | 200 |
| 200 | 200 | 200 |
| 200 | 200 | 200 |
| 200 | 200 | 200 |
| 200 | 200 | 200 |
| 200 | 200 | 200 |
| 3500 | 4300 | 2700 |
| 計5700 | 6500 | 4900 |

### 後ろが岩



攻撃力発生は最速、しかしガード硬直も長いのがワシ。

| 標準 | プラス | マイナス |
|---|---|---|
| 1000 | 1200 | 800 |
| 1000 | 1200 | 800 |
| 1000 | 1200 | 800 |
| 3000 | 3700 | 2300 |
| 計6000 | 7300 | 3900 |

### 愛校心
～外道高校校歌～

1番

男の進むべき道は
暗くて険しい外道の道なり
修羅の心で仁を貫き
羅刹の心で義を通す
ここは男を学ぶ道
外道高校ここにあり

## アキラ
ガードを崩すのに"構え"を使うのだ。

岩もエッジもいるな?よし、じゃあみんな集まったところで、解説にいってみようか。今回は、前回触れられなかった「破天の構え」についてだ。

### 隙を生む破天の構え

「破天の構え」は、コマンドを入力しただけではただ構えるだけだ。しかしこの構えの状態から、4つのボタンに対応した4通りの連続攻撃を繰り出すことができる。

①弱P・強P・強K・弱K
②弱K→弱P・強P・強K
③強K
④強P→弱P→弱K→強K

①はいまもっとも使える派生。3打目の強Kがサマーソルトキックの浮かし技になっていて、次の弱Kでエアバーストにいく。空中へ行ったあとは弱Kを3発まで決めることが可能だ。しかし実際は最後まで出さず、1打目か2打目で止めて使う。1打目をヒットさせたときは、そのあとローキックなどから連続技が入る。ガードされてもこちらがかなり有利なので、そのまま攻撃を続行することもできる。2打目もヒット後ローキックなどから連続技が入るし、やはりガードされても攻撃を続行できるが、1打目ほど有利ではない。

②は初めの弱Kを3発まで出すことができ、その後は突き等を出しながら前進していく。はじめの弱Kと2打目の掌底をガードさせたあとはこちらが有利で、①の1打目よりも出が早いのだが、相手との差が微妙なので使いにくい。また3打目→4打目の順で隙が非常に大きくなるのでここで止めるのは危険。

③はいきなりサマーソルトキックを出し、これがヒットすると自動でジャンプしてくれる。空中で弱K3発→弱P→強Pまで決めることが可能。スキが少ないので"誘い技"にはなるが、腕に自信がつくまでは忘れていい。

④は「裏裡門」→強旋蹴舞→弱旋蹴舞→前入れ強P」を連続して出す派生。しかし弱旋蹴舞は立ちガードされてしまい、弱旋蹴舞以外は隙が大きくて扱いにくい。余裕があって、格好良く決めたいというときだけにしておこう。



ローキックで攻める。ガードされてもこちらが有利だ。



構え後弱Pの突き一発止めから…、

### 構えどころは旋蹴舞と同じ

構えのポイントは、普段、強Pなどからキャンセル旋蹴舞にいっている場面とまったく同じ。相手が旋蹴舞に気を取られているほど効果的になる。「あっ」と思わせて、①から連続技を入れるのだ。

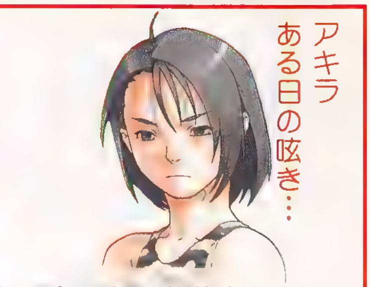


強Pなどから構えやすくなる。スキを誘え！



キャンセル旋蹴舞を警戒させておけば…、

### アキラ ある日の呟き…



ふぅ～…。ヘルメットを被ったまま闘うのって想像してたより苦しい…。それにずっと男口調だから余計に苦しいよ…。あの2人、まったく気付く気配がないから少し安心だけど、違う意味でこの先が心配…。早く兄さん見つからないかな…。

あ、でもこんなだから「完全燃焼アタック」がどれもダメなのかな。完全燃焼かぁ…。うん、もう少し頑張ろう！

**外道豆知識～その1～** アキラ、岩はそれぞれ、風間あきら、石動 岩という。山田栄二は前回紹介したので割愛。

# 岩

強化作戦第弐弾、今回は空中戦重視でいくぞい！

## 石田吉のスナイラカ空中戦

このゲームの空中戦と言うと、まず最初に思い浮かぶのが「エアバースト」じゃな。

ワシのエアバースト起動技はレバー斜め前下＋強Pじゃが、単発で出してすんなり当たってくれるほど、昨今の敵は甘ちゃんではないぞい。

ワシのエアバースト起動技はリーチは長いものの「出るのが遅い」「ガードされたら余裕で根性カウンター」さらに「技の戻りモーションが長い」と、3重苦を抱えとる。

が、そこで活躍するのが「熱血コンボ」というわけじゃ。起動技に繋げるには「弱P・弱P・立ち強K・斜め下強P」「弱P・弱K・立ち強K→斜め下強P」や「弱K・弱K・立ち強P→斜め前下＋強P」などというコンボルートがあるんじゃ。やりやすいほうをおさえておけば問題ないじゃろう。

エアバースト打ち上げ後は「弱P→弱K・強K（P）」まで通常技が入るが、受け身をとられたらそれまでじゃ。

ワシのエアバーストは作動した後、飛び上がるまでワンテンポあるので、最初の弱技で相手を拾うタイミングが他のキャラと比べて若干難しいかのう。とにかく修練を重ねてエアバーストはモノにしておくのが吉じゃい。



単発で使うのは危険なエアバースト起動技。単発で使うとしたら⬅＋Pの中段を絡めつつ。

## 空中技レパートリー集

ワシの「空中技」には、イストに載ってない特殊技がいくつか存在するんじゃ。

一つは「ジャンプ中⬇↘➡＋P」で出る叩き付け技。これをヒットさせると、相手は地面に叩き付けられるんじゃ。相手が空中、地上どちらにいようが効果は同じじゃい。

叩き付けた後、相手が受け身を取らなければ鉄砲突き、乱れ鉄砲突きが一発だけ入るぞい。



一応、地上の相手にも当たる叩き付け技。ダメージはそこそこ。

もう一つが「ジャンプ中⬇↘➡＋K」で出る「ヒッププレス」技じゃ。エドモンド本田先輩が使っていた百貫落とし然とした技かのう。

威力は十分じゃが、なんとも遣いどころが難しい技でのう。とりあえず「ヒット」させない限り、出すだけで絶対に反撃を受けてしまう恐ろしい技なんじゃああ。

エアバースト起動技で打ち上げた後、最初に通常技（弱P・K）を一発当てて、ヒッププレスでキャンセルをかけて当てるなど、強引な使用方法で押すしかないじゃろう。

一応、ダウンしている相手にも当てられるのじゃが、ちいとも減らないのでやるだけカロリーの無駄かのう。

まあ、先に言ったエアバーストに絡めたヒッププレスじゃが、これを当てると相手よりは圧倒的に早く地上に降りられるので、次の地上戦での先手を取りやすくなっているのが美味しいところじゃのう。

落ちてくる相手の下に荒波四股を置いておいたり、乱れ鉄砲突きを重ねておくのが有効かのう。

また、空中での乱戦（エアバースト受け身後などの至近戦）の最中に、おもむろに出してみるのも手じゃ。しかし、ハズした後のリスクがあまりにも大きすぎるので、あくまで行動選択肢の一つとして捉えておくのが吉じゃい。

### 岩　ある日の呟き

カプコン相撲っつったらこの百貫落としじゃい！やっぱりこれを決めてこそ漢が上がるってモンじゃい！だーっはっはっ。

こだわりの一撃として、一試合に一回は決めたいのう。

# エッジ

山田学級？の言共を俺は決して裏切らない。

基本の攻めは理解したよな？前回、俺様があれだけ骨折って説明したんだ、分かってないようなら転校しな。えっ読んでない？しょうがねぇなあ。ちょっとだけ戻ってやんよ。

攻めの基本は弱Kよりちょいと出が遅いが戻りの早い弱Pが始動技。で弱Pは3発打っちまうと次がなくなるから2発で止める。攻めは、

**●弱P×2→強K・↘＋強P**

を念頭に置き、当たってないときは弱P×2で止めたり強K→弱罵倒で流れを戻すといったところ。たまに強K→血祭りや↘＋強P→血祭りで反撃心をそぐといい。ヒットしたなら、

**●↘＋強P→ジャンプ弱P・弱K・強P→➡＋強K**

最後はつながってねえから、受け身をとられたら地上で攻めを続行って感じだ。

後手に回ったときは、根性カウンター一瞬掛けを頭に↘＋強Pを用意、相手の強攻撃以上は逃さないようにすれば守りも完璧ってところ。どうだ？分かったか。

## たまに使う地面の味はどうだ？

罵倒はそんなに出るの早くねーわ隙だらけになるわで、あんまり使いたくならねえのも分かる。分かるがな、弱の罵倒は砂を少し引っ掛けてんべ、この部分だけを狙うわけよ。中距離で相手の攻撃をガードして根性カウンターに罵倒、で砂部分だけ与えてダッシュから攻めるとかな。砂は当たっちまえば連続技になるから攻めが単調と感じたら使ってみるのもいいんでない？

## 裏斬りを使って相手の攻めを止めてみねえか？

裏斬りは強で出すと後ろを向くよな。この後にもう一度強裏斬りを入力すれば連続して投げることができるんだが、ここまではわかってんだろうな？同じように逆入力で空中に投げるナイフがあるべ。これも強で出せば続けて強裏斬りに連続して投げられるわけよ。これなら3発連続して投げれるべ。また、弱裏斬りは2発連続で強裏斬りへ移行すんから、これなら4発投げられる。

話にちゃんとついてこいよ。んで、弱の裏斬りの後は、もう一度弱の裏斬りに移動できるほか、強裏斬り、空中弱、空中強となんにでも移れる。そして空中弱からは空中強に移れる。つまり、

**●弱裏斬り・弱裏斬り・空中弱・空中強・強裏斬り・強裏斬り**

で、ナイフ6発投げることもできるわけさ。この辺を適当に割り振りゃあ、中距離から突進してくるバカは勝手にくらってくれるぜ。

基本の攻めとは別にたまに使おうってか？これが本当の裏切りだな。

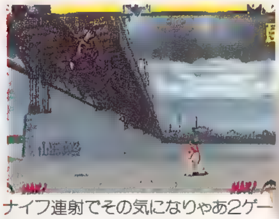


どこで跳ばれてもいいように空中へ投げる裏斬りは用意。

## つまらねーこと気にすんなよ

エアバーストをくらった時っていうのはよう、まあ、それは痛えもんなんだよ。くらったもんをいつまでも痛え痛えいっても始まらねえから、確定しねえところで熱血受け身はとっちまったほうがいい。アキラには悪いけど、俺はガードしても技の暴発はねえからな。

加えて得する情報ってガラでもねえが言わしてもらうと、オートガードに根性カウンターをかけるつもりで弱裏斬りを使ってみな。これだけではなんてこともない反撃のナイフだが、実はタイミング良く連射できるのよこれが。気分はナイフ男世界一周って、これもガラじゃねえな。ま、やってみるといい。その気になりゃあ着地までに2ゲージは溜まるぜ。



ナイフ連射でその気になりゃあ2ゲージ。おいしいぜ。

### エッジ　ある日の呟き

エッジ替え歌（校歌）
人を信しちゃいけねぇぜ
たましたまされ外道な人生
非道な心で人落とし
悲道な心て人たます
ここは血獄の一丁目
外道高校いいところ

の作…くんねえんだよなあ。

外道豆知識〜その2〜　エッジは朝シャン後にスプレーを2本ほど使って髪を立てている。遅刻の理由のほとんどはこれである。

# ジャスティス学園

## 英雄

高性能な真円脚を使おう

連続技にも根性カウンターにも強活躍の真円脚。

前号での連続技はマスターしてくれただろうか。いちおう、読んでいない読者のためにおさらいをしておこう。

オススメの連続技は、立ち弱キック×2→強キック→←+強パンチ→真円脚の8段攻撃。さらに威力を求めるなら、真円脚を島津流真実直拳に変えるといいぞ。これなら威力はほぼ体力の半分を奪ってくれる。開幕に決めれば、こりゃ強え～となるわけだ。

### 下Kをあえて潰せる

このオススメの連続技も決まればデカイが、ずっと立ちガードをしていれば相手は絶対にくらわない。

初めのうちは連続技がガンガン決まり、爽快に闘えても対人戦であれば相手もとうぜん警戒してくる。

まあ、真円脚をガードされても有効な返し技は少なく、このあたりは相手次第になるかな。

ほかに、真円脚の3段目を根性カウンターで返すのが理想的な対処法であるが、弱と強でヒット数が違うので絞りにくく、相手は立ちガードに徹して狙っていかないと難しい。

ここで、立ちガードに徹していかないと難しいというのを英雄側は逆に狙っていく。つまり、下段攻撃である↓(or↙)+強キックを使っていくのである。

この↓+強キックは、弱攻撃から連続としてつなげることはできないが、↓+強キックからは有効な連続技がある。

つながる技は、←+強パンチ、→+強パンチ、↙+強パンチのレバー入れ強パンチ各種。ということは、エアバーストもできるし完全燃焼技にも移行できるわけだ。

で、オススメの狙っていく技は、↓+強キック→←+強パンチ→真円脚or島津流真実直拳となる。←+強パンチからは基本連続技と同じだね。たまにはエアバーストを使っていくのもいいだろう。

また、↓+強キックに移行するタイミングは立ち弱キック2段からがいい。連続攻撃にはならないが、←+強パンチとの単純な2択攻撃になっているぞ。

### 読まれないように使おう

ほかに、↓+強キックからの連続技を狙うとすれば相手の起き上がりがいいだろう。



技で割り込まれるが強足払いに派生させることも重要。




真円脚の途中であれば根性カウンターをつぶしやすい。

ツープラトンが最強のライバルとなるが、このあたりは読み合いとなる。

まあ、英雄の基本連続技はラッシュがキツイので、相手は根性カウンターをかけるタイミングにかなり悩むはずである。

よって、基本連続技を出しているだけで相手が勝手に悪いタイミングで根性カウンターを出してくれて、自滅するパターンも少なくない。

それはそれで良しとして、相手の動きを冷静に見極めてから↓+強キックを使っていくといいだろう。

ある程度の決め打ちで自分のペースに、多少強引でもいいから持ってきたほうが、良い結果が出やすい。



ある程度のゴリ押しはOK。真円脚で押していこう。

## 響子

根性カウンター対策!

今回は、軸をずらして相手の根性カウンターをかわす作戦を紹介しよう。

前号に紹介した、響子の基本連携は、うまく機能しているだろうか？響子の連携は強いので、初めのうちはかなり勝てていることと思うが、そのうち相手も覚え、ツープラトンや根性カウンターで返してくるようになる。

そこで今回は、響子の連携の弱点を補う「軸ずらし技」について説明していこう。

### 連携の安全性について

軸ずらし技の説明に入る前に、前号に掲載した連携の弱点について触れておこう。

**弱点①：下弱K→下強K**

響子は下強Kから始まる連携が強いが、下強Kは発生が遅く、密着戦で使いにくいので、下弱K→下強Kという風に、発生の速い技から連携につないでいくことになる。しかし、下弱K→下強Kの連携は、**相手のツープラトンで割り込まれてしまう。**

**弱点②：下強K→後ろ強K**

下強Kから中段攻撃につなぐ連携も、ややつなぎが甘い。**このポイントでは、相手のツープラトンの他に、発生の速い根性カウンターでも割り込まれてしまう。**響子の強さは、ガード方向の揺さぶりによるものが大きいので、徹底して待たれ、中段攻撃に割り込まれると厳しい。しかし、下強Kから中段につながず、直にヒザへとつなげば、根性カウンターで割り込まれることはないので、根性カウンターで割り込むことばかり考えている相手には、**下強K→ヒザの連携を活用しよう。**

### 3つの軸ずらし技

このように、いつまでも基本連携ばかり繰り返していると、相手のツープラトン・根性カウンターの餌食になることはわかってもらえたと思う。しかし、連携に弱点があるのはどのキャラも同じ。響子の場合、これらの弱点は軸ずらし技で補っていくことになる。

**●レバー後ろK同時押し**

この技は、空中に離脱することによって、相手の根性カウンターをかわし、背後に着地する用途に向いている。実戦的には、相手が根性カウンターを狙ってきやすい下強Kをキャンセルして出してみよう。もしも背後に回ることに成功したら、相手は焦って振り返り攻撃を出してきやすいので、背後からツープラトンがオススメだ。

しかし、下強K→中段に対して、ツープラトンで割り込んでくる相手には要注意。この技では、空中を跳んでいる間に撃墜されやすいので、こういった相手には後述の**出席確認**を使っていこう。

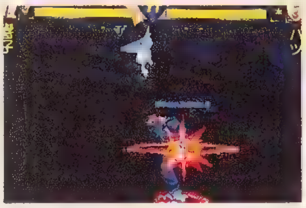
もしも相手がツープラトンを出さず、この技をガードした場合には、(一応)相手が発生の早い根性カウンターを最速で出せば反撃されてしまうものの、毎回反応できるようなものではないので、ほとんどの場合は安全に着地できる。

着地後は、相手と密着状態で選択が迫れるので、積極的に狙っていこう。

**●出席確認**

相手の側面に回り込み、出席簿で殴りつけるこの技は、横方向への移動距離が大きいため、相手の連携に対し、根性カウンターとして使いたくなるものだが、いざ連携に対して割り込もうとすると、なかなかヒットしてくれない。

その理由は、出席確認の攻撃判定が発生するころには、すでに相手は大きく前進しており、出席確認が(相手の背後から)届かないことによる。



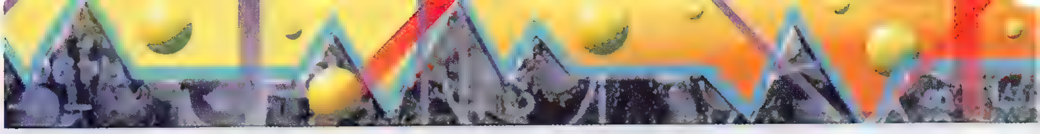
ツープラトンには、空中にいる間に撃墜される可能性がある。



弱キック→強キックの間には…、



相手のツープラトンに割り込まれてしまう。



## 決めろ！根性カウンター

根性カウンターはジャスティス学園では非常に重要なウエイトを占める。対戦は攻めてるばかりで勝てるわけないので、しっかりと押さえておこう。



根性カウンターは防御から一気に攻撃へ移行できる。

根性カウンターはかけるタイミングが重要で、というかかけるタイミングが難しく、ある程度対戦慣れしていかないと使いこなせない。

また、使う技も攻撃発生の早いものを優先にして、リーチの長さも考慮しなければならない。そのためにも、この攻略で少しでも基礎知識を身に付けてくれ。

まず、オススメの根性カウンターで使用する技は真円脚になる。理由は前述の技の発生の早さとリーチの長さ（前に進むため）を同時に満たしているからである。

あとは、相手の連携に合わせて使うタイミングを見極めるだけ。まあ、ここが一番難しいのだが、ここはやりこんでキャラごとに覚えていくしかない。初めのうちは積極的に使い、少しずつでもいいから身に付けていこう。



有効な技で根性カウンターを決める。


相手の連携をしっかりと見極めてから…、

あと、ほかに使う根性カウンターとなれば⬅＋強パンチあたりがいい。攻撃発生時間が特別早いわけではなく、リーチもどちらかというとないほうではあるが、このあと島津流真実直拳につなげられるのが素晴らしいところ。



レバー後ろの強パンチもいい。島津流真実直拳につながるぞ。

もちろん、無理に完全燃焼技を狙わないにしても真円脚か実直拳で安定できる。相手との距離が近ければ使ってみてもいい。

相手の連携の割り込みに、島津流真実直拳あたりを使ってみたくなるが、無敵時間がないので実戦的ではない。やはり、地味に根性カウンターで押し返していこう。

そのため出席確認は、根性カウンターとして使うのではなく、**相手のツープラトンによる割り込み対策**として、通常技にキャンセルをかけて使っていこう。この技は、相手のまわりを大きく回り込む技なので、ツープラトンの攻撃範囲を迂回しつつ、背後から打撃を加えられるぞ！

これら2つの技を使いこなせば、とりあえず相手も連携に割り込むことを躊躇するようになるので、基本連携も機能するようになるだろう。


出席確認は、ツープラトンに対し、回り込んで攻撃できる。

**●片翼の構**

コマンド入力で構えをとり、ボタンで攻撃するこの技は、パンチボタンで軸ずらしの突きが、キックボタンで連続蹴り上げへと派生するが、ここで注目するのはパンチのほう。

この突きは、弱パンチで出すと下段の攻撃判定なのに対し、強パンチのほうは立ち・しゃがみのどちらでもガードできる属性を持つため、一見弱のほうを使いたくなるが、**実は強パンチのほうが隙がなく**、相手の根性カウンターによる反撃を受けない。よってメインはこちらを使っていこう。

この技は、通常技をキャンセルして構えをとることはできないので、使いどころとしては起き攻め時や、相手が受け身をとった直後を狙うといいだろう。もしも構えからの強パンチに、根性カウンターで割り込んでくるような相手なら、こちらはガードさせた後のツープラトンで対抗し、がっちりガードするような相手なら、引き続きこちらの攻めを展開しよう。


片翼の構→強パンチは、ほとんど隙がない。

## どうして軸ずらし技は有効なのか？

最後に、軸ずらし技が有効な理由を説明しておこう。

**①割り込みに強い**

このゲームでは、根性カウンターやツープラトンといった、連携に割り込む技が豊富に用意されているため、割り込みを無効化する軸ずらし技は、システム上有効な技であるといえる。

**②ガード方向がわかりにくい**

たとえこちらの軸ずらし技を読んでいたとしても、軸ずらしによって方向が入れ替わったりするので、見てからガードするのはなかなか難しい。

**③連携がわかりにくくなる**

響子の連携はガード方向の揺さぶりが厳しいものの、連携自体は単調なので、相手の一点読みに弱いという一面も持つ。そこに軸ずらし技を加えることは、相手の意識を散らし、一点読みの精度を下げる利点があるといえる。

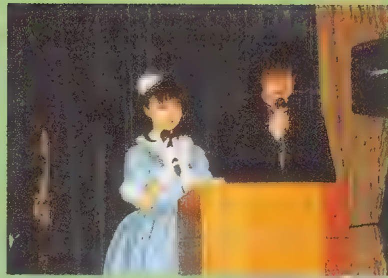
響子は、おそらく年内一杯は対応されず、勝率の高いキャラだろうが、そのうち必ず対応される日がくる。そのときのために、ぜひ軸ずらしを戦法に取り入れておこう。



ゲーメスト大賞第3位を『電車でGO!』により受賞されたタイトー。今後も新ジャンルの開拓に力を入れてほしい。

多くのメーカーさんと、日本各地から読者のかたが駆けつけてくれた。





司会は、声優の小森まなみさんと、ゲーメスト編集部猿渡により行われた。

# 読者が選ぶ!! 第11回ゲーメスト大賞

**今年1年間（'96年10月～'97年9月）に発売されたアーケードゲームの中で、もっとも印象に残り楽しんだゲームは?読者のみなさんの投票によって決めるのが「ゲーメスト大賞」。今年の各賞受賞作品はどんな結果になったのか!?みんなの熱い想いの結果を、さっそく見てみましょう!!**

## 近未来への提言

石井ぜんじ

今年度のゲーメスト大賞は、例年と同じく、対戦格闘ゲームの人気作が一位、二位を占めた。しかし、対戦格闘ゲームのスタイルは変わっておらず、新しいインパクトに欠けた感がある。そのため、混戦となっただけでなく、他のジャンルのゲームに追い上げが目立つ結果となった。

上位に食い込んだのは、大型筐体の「電車でGO!」と、シューティングの「怒首領蜂」である。今までにない新しいジャンルと独特な操作系の電車でGO!派、ゲームとしても奥の深いところを感じさせた。

一方、怒首領蜂は、オーソドックスな正当はシューティングゲームである。敵の攻撃のすさまじさは強烈だが、とっつき易さも兼ね備えている。

このところシューティングはキャラクター優先で選ばれてきた感が強かったので、怒首領蜂が支持されたことは新しい流れといえる。

全体的に、低調な一年だったといえる。プレイヤーは、今までと同じタイプのゲームでは満足せず、斬新なものか、むしろ復古的なものに新しさを見いだしているようだ。

### インパクトに欠けた対戦格闘ゲーム

今年度を振り返って感じたのは、対戦格闘ものの大ヒット作を作っていくのは非常に難しい時代になったということである。だが、型破りなタイプの対戦格闘ゲームもそんなになかったわけではない。それが混戦の原因となった。

今年度の本格派対戦と言えば、鉄拳3、ヴァンパイアセイヴァー、KOF97の3作品であった。カプコンのストリートファイターⅢは、期待されつつもそこまでの人気は得られなかったと思う。

大ヒット作を生むには、インパクトのある画面と、斬新かつ奥の深いゲーム性が必要である。だが、現状でそういうゲームが産み出されるのは難しそうである。大ヒット作は最低でも1年、下手をすれば2~3年はかかりそうだというのが私の見解である。

それはなぜか。まず、ストⅡを生んだ2Dの技術、バーチャ2を生んだ3Dの技術に続く、新たな映像・演出の革命のきざしが、未だに見えないからである。3Dポリゴン基板のスペックは少しずつ良くなってきているものの、3Dポリゴン対戦格闘の演出はまだ大幅には変わっていない。

そんな中で、結局、3Dの可能性が未来を開く気がする。だが現状では、3D対戦格闘も見せ方が決まってしまっていて、インパクトが弱くなってきている。

ゲーム性においても、人と人が闘う対戦格闘においてはだいたいのシステムは模索されてしまった感が強い。ストーリーや設定を大幅に変えることにより、ゲーム性の変化は可能になると思うが、あまり特殊な世界観だとプレイヤーに広く受け入れさせること自体が難しい。

こんな状況の中で、あいかわらず対戦格闘ゲームが主流ではあるが、プレイヤー層はかなり狭くなってしまっているように感じる。ゲーム性、ルールが似ているのも確かだが、ゲーメストのゲーム大会で上位に来るプレイヤーは毎回同じような顔ぶれになっている。

### 今こそ変革の時

ストⅡ、バーチャ2、ZERO2の時は、ここまではなかった。この状況をなんとか打開していかないと、ここ2~3年はアーケードゲーム業界は冬の時代が続くであろう。このように、大ヒット作がないうえに、ジャンルも乏しい現状を打破するには、どうしたらよいのだろうか。

ゲームセンターを活性化させていくには、現状に合わせて、バランス良くジャンルごとに良い作品を出していく必要がある。まず必要なのは、本格派で広くプレイヤーに受け入れ可能なタイプの対戦ゲームである。

このタイプは、1年に2~3作あれば十分だが、なくてはならないものだ。大手メーカーには特に頑張ってほしい。

また、対戦格闘ゲームで、超大ヒットが難しい分、対戦格闘以外のジャンルが見直されてきている。特に、シューティングゲームに対する若いプレイヤーの期待感は、今までになかったものである。今後、さらにヒット作を生みだす土壌作りは進んでいるので、大事にしていってもらいたい。

シューティング以外のジャンル、例えばキャラクターアクション、パズルなどといったところも頑張ってほしい。様々なジャンルでプレイヤーを引きつけることが、ゲームセンター離れに歯止めをかけ、広いプレイヤー層を作り出すこととなる。豊かなアーケードゲームの状況とはそういうものだと思う。

そして、一番望まれるのは新しいムーブメントの創造である。アーケードゲームの歴史上、シューティング、大型筐体、落下型パズル、対戦格闘など様々な新しいムーブメントが今を作り上げてきた。今こそ、革命とも言える新しいスタイルが必要なのだ。

現在、プレイヤーは現状に飽きがきていて、作り手も行き詰まりを感じていると思う。だが、こういう時こそ変革が行われるものだ。

今から模索を始めてもゲームはすぐには作れない。ハード作りから始めればもっと時間はかかる。また、新しいことにはリスクは大きいし、どんな形で新しいムーブメントが起こるかは予測が非常に難しいだろう。

しかし、現状に危機感を持ち、メーカー、プレイヤーが一体になっていかないと、アーケードゲームの近未来は厳しい。今こそチャレンジが必要な時期なのである。






今後も、読者の支持を得た業績に恥じないゲームを生み出してほしい。

ステージ最多登場!! みんな知ってるカプコン船水氏。大賞ゲットで大満足!?




# ゲーメスト大賞 ヴァンパイアセイヴァー（カプコン）

## 混沌とした状況の中で、読者が選んだ今年度のベストゲームがヴァンパイアセイヴァーに決定した。

### 混戦を抜け出したヴァンパイアシリーズ第3作

今年のゲーメスト大賞は、例年になく大混戦であった。2D、3Dともに、大きなインパクトを与えるずば抜けた対戦格闘ゲームが存在せず、票が割れることは予想された。そんな中、第11回のゲーメスト大賞を受賞したのは、カプコンのヴァンパイアセイヴァー（以下セイヴァー）であった。

セイヴァーは、カプコンのヴァンパイアシリーズの第3作目である。1作目のヴァンパイアでは、チェーンコンボ、ガードキャンセルなど画期的なシステムを作り上げた。2作目のヴァンパイアハンターは、それを完成の域に高め、名作と呼べるだけの面白さを感じさせた。

だが、ヴァンパイアシリーズの注目度は、マニアの間では高かったが、一般への知名度はまだまだであった。そこで、シリーズ3作目となるセイヴァーへの期待は高まったのである。

しかし、3作目ともなると、どのようにゲームをアレンジしていくかは大変に難しいものである。1作目は斬新なシステムで、2作目はその反省を生かして工夫を加える。ここまではいい。

だが3作目は難しい。プレイヤーの期待は、遅れて盛り上がってくる。シリーズの先入観をもって判断するし、期待が高い分、理想像も高くなっている。

だが、マニアにあわせすぎて、インパクトを求めるためにシステムを複雑化しすぎると、今度は一般のプレイヤーが入りにくくなる。このジレンマは、シリーズ物の最大の難関であろう。

このような宿命を負ったシリーズものだが、セイヴァーはいったいどうだったのだろうか。

全体として良かった点は、ヴァンパイアシリーズの本格的な雰囲気を継承できたということである。



ヴァンパイアシリーズは、モンスターを題材としつつも、チープにも殺伐とした感じにもならない、どこか高貴な雰囲気を持っている。セイヴァーでは、多少お遊び（パペットショーなど）も入ったが、凄みのあるアクション、格を感じさせるキャラクター作りは健在であった。



ゲーム性の部分においては、本格的な対戦を目指して作られていたことが評価されたと思う。単純に派手さや、爽快感のみを追いかけるのではなく、本気でぶつかりあったときに面白さが発揮できる。しかも、個性的な戦法で攻めあえることが、セイヴァーならではの面白さであったといえる。

このように、本格的な対戦が可能であるということは、多くの人を巻き込んでいこうとした場合、必ず必要なものではないだろうか。自分の使っているキャラクターにプライドを持ち、そのゲームがうまくなれることに価値を感じさせてくれることが大事なことなのだ。

それが、この混戦の中で、セイヴァーが他の機種より抜きんでた理由ではなかったかと思う。

### 真の名作とは何か？

今年度は、セイヴァーの他に、KOF97、鉄拳3というシリーズ物がリリースされた。KOF97は、完成度は高かったものの、新しさを感じさせてくれなかったのが大賞に一歩届かなかった理由だと思う。だが、鉄拳3は、前述したゲームのアレンジにおいて、シリーズのファンを納得させつつ、やりこんだだけうまさを感じさせてくれる素晴らしい完成度になっていたと思う。正直な感想として、ゲーメスト大賞5位の評価は、不当なものに感じた。

セイヴァーは、新しいシステムにも挑戦していて、その姿勢がゲームに対するインパクトを増していると思う。だが、それだけに消化しきれておらず、ファンを完全に納得させているとは思えない。

実際にゲームセンターの稼働状況を見ても、鉄拳3は1年間を通じてロングヒットしている。これらを考えあわせると、ゲームの完成度としては、鉄拳3のほうが上だったのではないかと思う。

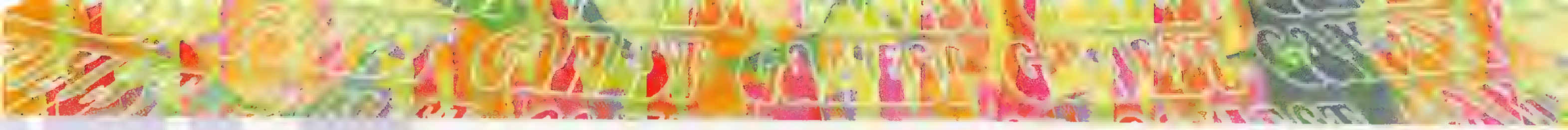
こういう書き方をすると、読者の中にはキャラクターしか見ていないプレイヤーが多いだとか、投票の結果を尊重しないのかというさまざまな論議が起きるものと思う。

だが、私は単純な見方や、単一な見方をしたくない。キャラクターで選んでほしくはないし、高い意識を持ってゲーメスト大賞を選んでほしい。

しかし、キャラクターもゲームの中の大きな要素だし、鉄拳3に新しいファン層を取り込めるような強烈なインパクトがあったかというと少し足りなかった気もする。

また、アーケードゲームを支える層は常に、若い熱いプレイヤーたちであると思う。セイヴァーが、そんなプレイヤーの心をしっかりつかんでいたのは事実で、それはとりもなおさず良い作品であったということである。

（石井ぜんじ）



# 第2位 ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（エス・エヌ・ケイ）



## 猛追も一歩及ばず

今年のゲーメスト大賞総合部門で、最後の最後までその座をヴァンパイアセイヴァーと争ったのが、このKOF97だった。どちらが大賞を受賞してもおかしくはないような票差だったので、敗れたとはいえ「読者が選ぶゲーメスト大賞」の頂点に君臨するだけの格を持っていたことは間違いない。

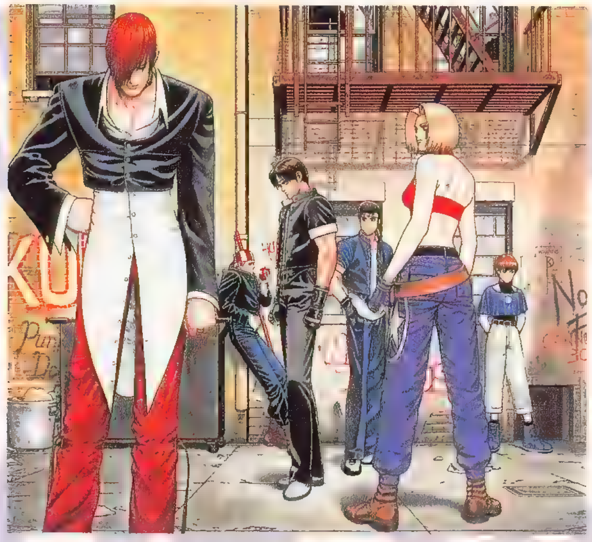
今年で4年目を迎えるこのシリーズはSNKの人気キャラが一堂に会する、まさに夢の祭典。もう完全に「1年に1度のお祭り」といったイメージをプレイヤーに定着させた。ストーリー的にも「オロチシリーズ」は今作で完結、次回作は新たなシリーズの展開が期待される。



来年はどうなるのか?

システムの内容的には前年のKOF96をパワーアップさせた方向性で調整、キャラのタイプを避けや気合溜めで闘うという95タイプの「エキストラ」か、96で新たに生まれた新システムを受け継いだ「アドヴァンスト」を選べるという意欲的な変更点が際立つ。より個性的となった新キャラチーム「バンドチーム」やストーリーに即した「暴走した八神庵」、「オロチの血に目覚めたレオナ」、バンドチームが真の姿に覚醒した「オロチチーム」といった隠しキャラたちの存在も話題を呼んだ。

これだけある様々な要素はうまくまとめあげられており、王道を行く作りかたをされている。しかし、厳しい言い方をすると王道ゆえに安定してしまって、新たな要素に欠けた感は否めない。KOF94以来根底に流れる基本部分は変えずに、これだけ毎年大賞の上位に食い込むのだからそれだけでも驚異的なのだが、そのぶん、新作としてのアピール度は年々落ちてきている。ストーリー的に今年で一段落ついたことだし、もし続編が出るのなら新たなる展開に期待したい。（FRS-N・O）



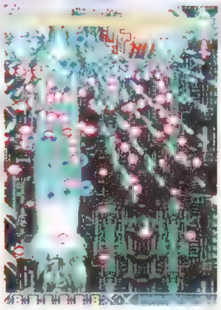
# 第4位 怒首領蜂（アトラス／ケイブ）

## シューティング復調の旗手

シューティングでは今年もっとも高い評価を得た「怒首領蜂」。近年、格闘ゲームに押されっぱなしのシューティングゲームだったが、言い方を変えればつまらない作品は淘汰されて、そのぶんクオリティーの高い作品でないと市場に並ばないようになってきた。

この怒首領蜂もきめの細かなつくりで多くのファンに評価され、ロングヒットを記録。前作の首領蜂を正常進化させたシステムはもちろん健在だ。敵を連続的に倒していくことで高得点に繋がる「コンボシステム」はほかに例を見ないオリジナル性がある。

また、一見避けるのが不可能とも思える膨大な量の弾を、極限までやられ判定が小さい自機でスイスイと避ける「弾除け」は、ハマると止められない麻薬的な面白さを引き出す。この単純ながらも最重要な側面が、いわゆるマニア以外の層も引き込んだ所以である。ただゲームとして「面白い」という点だけではなく、シューティングプレイヤーの層を拡大するのにも貢献した功績は大いに評価されてしかるべきであろう。（FRS-N・O）



マニア以外のプレイヤーも引き込んだ功績は計り知れない。

# 第5位 Gダライアス（タイトー）

5位はタイトーのGダライアス。新たに生まれ変わったキャプチャーシステム、そして何よりフルポリゴンの迫力がこのゲームの最大の魅力。画面中を変幻自在に動き回るボスとそれを盛り上げるZUNTATAサウンド。演出のみならず、ゲームもマニアを唸らせるしっかりした作りで、ダライアスシリーズの名に恥じない一品だ。

「ボス戦の密度の濃さはポリゴンになっても失われなかった」（東京都　岩崎克則君）（C・LAN）



ダライアスがポリゴンになって帰ってきた！Gダラ。

# 第5位 鉄拳3（ナムコ）

同率5位はナムコの鉄拳3。同社の鉄拳シリーズの流れを引き継いだ3D対戦格闘ゲームで、横移動、受け身などの新システムを取り入れて改良を加え、操作感も格段に向上している。微妙に感じる変化が確実に遊びやすさにつながっている。グラフィックも大幅にパワーアップ。

「自分の手足と連動したくらいハマッタースゴスギー！」（大阪府　高橋勝利君）

全国的に長い期間広く遊ばれた、ロケーションへの貢献度が非常に高いゲームである。（C・LAN）



安心して遊べる完成度の高さ。やり込むほどに面白い鉄拳3。

# 第7位 ストリートファイターIII（カプコン）

現在の対戦格闘ブームの火付け役「ストII」の、ある意味で正統な後継者。

ストIIIで特筆すべきは、ストIIで構築された「打撃、防御、投げ」の根幹部分に並びうる新システム「ブロッキング」の存在である。ただ、操作的に一般性が薄く、これを絡めた攻防が理解されにくかったのは残念なことだ。

現在続編が出ており、3作めも制作が決定している。のちの時代に再評価されるであろう、早すぎた名作である。（FRS-N・O）



ブロッキングは今までにない意欲的な新システム。

# 第3位 電車でGO!（タイトー）






対戦格闘ゲームブームといわれる時代の中で、大物タイトルである『鉄拳3』『ストリートファイターⅢ』『サムライスピリッツ天草降臨』などを抑えて3位にランクされたのは、アーケードゲーム界に新たな風を吹き込んだ大型特殊筐体ゲームの『電車でGO!』であった。

その出現の意外性、特異性、話題性、そしてゲーム性が読者の目にとまったわけだ。

もちろん「電車でGO!」のもつゲームのパワーが成し得た結果といえるのだが、このゲームに一票を投じた裏には、「マンネリ化したゲームはもういい！新しいゲームが欲しいんだ！」という叫びが聞こえてくるような気がした。

そのあたりに関しては、上位に入っているタイトルを見てもわかる。どうだろう、10位までで続編系でないゲームがどれだけあるだろうか。

続編ものは、当然ながらより良いものを追求して作られてくる。良くて当たり前の作品のはず。上位に入って当然といっていいだろう。しかしそれでも票を獲得できないのは何かが欠けているからだ。

そんな中で『電車でGO!』は3位に入ってきた。その理由はなんだろうと考えていくと、やはり「新しいゲーム」ということが一番の理由になるだろう。

このゲームがヒットした理由を考えてみると、まずは先程から言っている部分、新しいゲームだという点。他には一見マニアックに見える操作系ではあるが、加速して減速するだけという単純な動きしか要求しないゲーム性、その単純明快なゲーム性から起こる上手になろうとする気持ちが生まれたからだろう。

乗り物系のゲームというとすぐ思いつくのはドライブゲームであるが、最近のものはシミュレーション要素が強くなり、ややマニア指向が強く気軽に遊べるレベルを超えているため、時折苦痛を覚えることもあるぐらい。このゲームもシミュレーション要素を、ウリにしているため、そういった気持ちになりがちなのだが、そこを救ったのが、ただ加速と減速をするだけでいいということ。複雑になっている最近のゲームの操作系から考えると簡単にいってしまえば2つのボタンしかないゲームといえるぐらい操作系が単純だったこと。プレイヤーは、動かして止めるだけなのである。単純な操作系の上に、「いかに止めるか！」という課題をプレイヤーに与えただけなのである。そのあたりがハマる人を多くした原因でもあるし、興味を示したところでもあったのでしょう。

また潜在的だが「電車を運転してみたい」という願望をかなりの人が持っていたということもあるのかも…。

（ずるずる）

## 第8位 MSH vs. ストリートファイター（カプコン）

X-MENシリーズの最新作。一部のキャラクターが入れ替えとなっているが、基本的に「X-MEN VS.ストリートファイター」の延長線上に位置する作品だ。「自由度の高さ」が売りのこのシリーズで、バランスを気にしたのか「前作にあったあれもこれもできない、これもできなくなった」というナーバスな調整をされてしまっている。技をガードしたときの硬直が、ものによって極端だったりツメの甘さも目立った。（FRS-N・O）

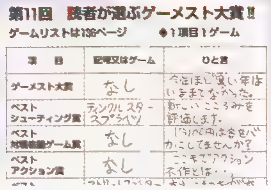


Vアシストをからめた立体的な攻めが面白い。

## 第9位 該当作ナシ

9位は「なし」である。毎年こういった意見もあるにはあったが、ごく少数で、集計もされていたのだが、ましてやベスト10入りすることなどほとんどなかった。それが今年は各部門で「なし」という意見がかなり目立つ。

これが意味するものは一体何か？アーケードゲーム飽食？コンシューマー機の影響？現在のゲームセンターに足りないもの、求められているものは何なのだろう。いろいろと考えさせられる意見である。（C・LAN）



第11回 読者が選ぶゲーメスト大賞!!
ゲームリストは136ページ ◆1項目1ゲーム

| 項目 | 記事又はゲーム | ひと言 |
|---|---|---|
| ゲーメスト大賞 | なし | 今年ほど寂しい年はいままでなかった。 |
| ベストシューティング賞 | ティンクルスタースプライツ | 新しいこころみを評価します。 |
| ベスト対戦格闘ゲーム賞 | なし | [illegible]100円は金をバカにしてませんか？ |
| ベストアクション賞 | なし | ここまでアクション不作とは・・。 |

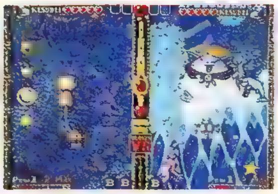
米田雅和君（神奈川）の意見。ゲーム業界の今後は？

## 第10位 ティンクルスタースプライツ（エーディーケイ）

10位はADKの対戦シューティング、ティンクルスタースプライツ。シューティングの「避けて撃つ楽しさ」と落ちもの対戦パズル系の「連鎖の爽快感」の融合、そして調和。独特のゲーム性は、今までにない新しい楽しさを提供してくれた。

かわいいキャラクターとコミカルな雰囲気も好意的な第一印象につながり、多くの層にプレイされた要因となっている。（C・LAN）

「今世紀最も熱いゲーム」（神奈川県 小田英樹君）



一時期編集部でも大はやりしたティンクルスタースプライツ。

## ゲーメスト大賞

| 順位 | ゲームタイトル | pts. |
|---|---|---|
| 1 | ヴァパイアセイヴァー | 320 |
| 2 | K.O.F'97 | 269 |
| 3 | 電車でGO! | 224 |
| 4 | 怒首領蜂 | 199 |
| 5 | Gダライアス | 171 |
| 5 | 鉄拳3 | 171 |
| 7 | ストリートファイターⅢ | 154 |
| 8 | マーヴルvs.ストリートファイター | 89 |
| 9 | 該当作なし | 76 |
| 10 | ティンクルスタースプライツ | 74 |
| 11 | サムライスピリッツ天草降臨 | 42 |
| 12 | ポケットファイター | 35 |
| 13 | ストリートファイターEX | 30 |
| 13 | ブレイカーズ | 30 |
| 15 | バーチャファイター3tb | 26 |
| 16 | わくわく7 | 20 |
| 17 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 19 |
| 18 | ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド | 17 |
| 19 | デッドオアアライブ | 13 |
| 20 | トップスケーター | 12 |

ポイント（pts.）は、全獲得票数を1000に換算したものです。

# ベストシューティングゲーム賞

## 怒首領蜂
### （アトラス／ケイブ）



**今年はノミネートされた作品が少なかったが、上位にランクインした作品のレベルは高かった。**

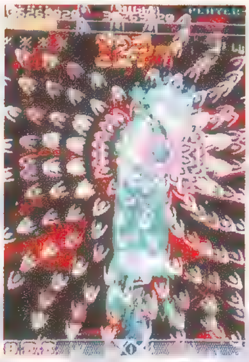
**ベストシューティングゲーム賞 怒首領蜂**

今年のベストシューティングゲーム賞は、「怒首領蜂」に決定した。

開発者が徹底的にこだわったという敵の弾幕は、非常に激しくもあり、また美しくもあり、多くのプレイヤーが画面いっぱいに広がる敵の弾幕の間をかいくぐって避ける快感に魅せられた。

また、前作「首領蜂」にくらべてコンボがつなげやすくなったため、初心者でもコンボをつなげることの面白さ、気持ちよさを味わうことができたのも、多くのプレイヤーに支持された要因だろう。

「弾よけのスリルとコンボの楽しさ！ＶＧＭ、演出もグッド!!」（高知県　本田奈美さん）



真のラスボス「火蜂」の弾幕には、すべてのプレイヤーが圧倒された。

**第2位 Gダライアス**

第2位には、タイトーのダライアスシリーズ最新作「Gダライアス」が選ばれた。

今作は、グラフィックがすべてポリゴンで表現されているのが大きな特徴。ポリゴンで描かれた巨大ボスは、大迫力の一言につきる。敵をキャプチャーすることによって発射できるαビームを使った稼ぎも奥が深かった。

「今年のゲームでもっとも［命］を与えることに成功している。」（兵庫県　木村圭吾君）

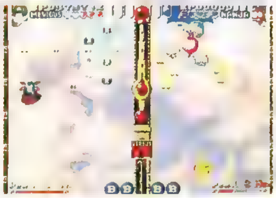


「Gダライアス」は、演出が非常にこっていた。

**第3位 ティンクルスタースプライツ**

第3位の「ティンクルスタースプライツ」は、非常に珍しい対戦型のシューティングゲーム。自分のフィールドの敵を撃つことによって相手のフィールドに弾を送り込んだり、溜め撃ちによって相手のフィールドにおじゃまキャラやボスキャラを送り込めるというアイデアが斬新だった。

「友人との対戦も熱かったが、キャラクターが可愛くて辛抱たまらん！」（静岡県　大谷達也君）などの意見のように、対戦プレイの熱さやキャラクターの魅力について語る人も多かった。



対戦プレイが熱かった「ティンクルスタースプライツ」。

**4位以下**

第5位の「ソルディバイド」は、剣と魔法の世界を舞台にしたファンタジーシューティング。このゲームならではのシステム「斬る」と「魔法」という操作により、戦略性の高い攻防が楽しめた。

「連続斬りなどのアイデアが新鮮でよかった」（千葉県　林田優也君）

第6位の「ライデンファイターズ」は、数々の隠しボーナスによる稼ぎが熱かった。特に、自機に弾をかすらせることによって点数がはいる「かすりボーナス」による稼ぎは、全国にたくさんのかすり中毒患者を発生させた。「爽快感と敵弾の速さがポイント」（愛知県　松浦慎一君）

以下、7位「ソーラーアサルト」及び「ソニックウイングスリミテッド」、9位「マクロスプラス」、10位「とべ！ポリスターズ」、11位「紫炎龍」となっている。　（KMT）

**ベストシューティング賞**

| 順位 | ゲームタイトル | pts. |
|---|---|---|
| 1 | 怒首領蜂 | 752 |
| 2 | Gダライアス | 470 |
| 3 | ティンクルスタースプライツ | 343 |
| 4 | 該当作なし | 292 |
| 5 | ソルディバイド | 113 |
| 6 | ライデンファイターズ | 44 |
| 7 | ソーラーアサルト | 20 |
| 7 | ソニックウイングス リミテッド | 20 |
| 9 | マクロスプラス | 19 |
| 10 | とべ!ポリスターズ | 16 |

# ベストアクションゲーム賞

## 電車でGO!
### （タイトー）



**大方の予想どおり「電車でGO!」が受賞！**

今年度のベストアクション賞は、圧倒的な得票差でタイトーの「電車でGO!」が受賞した。

ケードに呼び込んだその功績は実に大きく、業界の大御所タイトーの底力を感じさせた。

「ゲーセンに中年が増えた」（愛知県　山本　和伸君）

「走らせて止めるだけなのに、ものすごく面白い！」（千葉県　吉田史子さん）

テムが人気を呼んだこの作品、目新しさはないが、ガンシューに求められるクオリティをすべて満たした秀作といえる。

「ゲームで恐怖を味わうならコレ」（茨城県　川上能彦君）

そして第3位だが、これがなんと**「該当作なし」**。今年は

ため、惜しくも表彰台を逃した。

「対戦はいらない。対CPU戦をもっと練りこんでほしかった」（千葉県　松井健一君）

5位もカプコン作品。同社の十八番であるオーソドックスな横スクロール格闘アクション「バトルサーキット」。濃いキャラクターたちとキャラ特性を発揮させるダウンロードシステムがウリ。この手のゲームは、タイトル数こそ減ってきたが、いまだプレイヤー人気は高い。

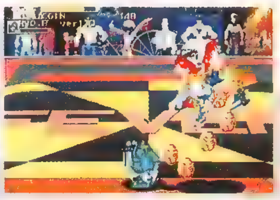
「ぴのぷが可愛い～おやび～ん！は名セリフなり」（北海道　酒井清君）

「近所のゲーセンはお子さま用のバージョンだったので、ふた駅先のゲーセンでやりこみました」（神奈川県　石川光二君）

8位はコンパイル／セガ「ぷよぷよSUN」。もはやアクションゲーム賞の常連であるこのシリーズ。"ぷよまん"にシルバー大会など、話題にも事欠かない。

「格闘はついていけませんので、パズルでしか遊びません。安心して遊べるのが好きです」（岐阜県　山崎咲稀さん）

9位、コナミ「ときめきメモリアル～おしえてYour Heart～」。脈拍センサー



来年は、じっくり遊べる大作アクションゲームを作ってほしい。

ウトされるというおまけもあった。

10位はナムコ「ファイナルハロン」。昨年度の「プロップサイクル」に引き続く一風変わった体感ゲーム。騎手になって馬を走らせる競馬シミュレーターだが、あくまで体力

「電車を運転する」というかつてないゲーム性が各方面に大きな話題を呼んだが、ゲーム本来の完成度に優れていることが、受賞につながった最大の要因といえるだろう。マニアのみならず一般層をアー



実在する路線と同じ風景を楽しめることも「電GO!」の魅力。

第2位はセガのホラーガンシューティング、「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」に決定した。

テンポのいい展開と演出、そして急所を撃ち抜くことで敵を楽に倒せるといったシス


文句なしに楽しい（怖い?）この作品。ルート分岐もありプレイヤーを飽きさせない。

**4位〜10位について**

「電車でGO!」というアーケード史に残る名作が登場したが、この結果は対戦格闘中心のアーケードの現状を憂う、プレイヤーの多さを表しているということなのだろうか。来年度に期待したい。

4位はカプコンの「ウォーザード」。CP3第1弾のこの作品、美麗なグラフィックとパスワードシステムが印象的だったが、ゲームとしてのインパクトにイマイチ欠けてい

6位はデコ「マジカルドロップ3」。アクション性が強いこのパズルゲームも早3作目。プレイヤーの人気もすでに定着したといえよう。

「CPU戦がさらに激ムズに!僕にはつらいけど、フールがカワイイから許す!」（長野県 大矢神子さん）

7位はナムコ「ダンシングアイ」。同社作品とは思えない独特なノリ（?）と、どこか懐かしさを感じさせるゲーム性が微妙にマッチ。周囲の目を気にしながら、カメラアングルを調整した読者も少なくないだろう。

(!?)という画期的なデバイスでプレイする恋愛シミュレーター。プレイ後、女の子たちの思い出フォトがプリントア

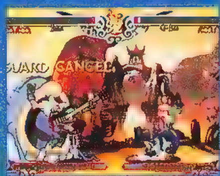
勝負?

（GYU）

### ベストアクション賞

| 順位 | ゲームタイトル | pts. |
|---|---|---|
| 1 | 電車でGO! | 396 |
| 2 | ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド | 216 |
| 3 | 該当作なし | 209 |
| 4 | ウォーザード | 182 |
| 5 | バトルサーキット | 129 |
| 6 | マジカルドロップ3 | 119 |
| 7 | ダンシングアイ | 110 |
| 8 | ぷよぷよSUN | 78 |
| 9 | ときめきメモリアル ～おしえてyour heart～ | 55 |
| 9 | ファイナルハロン | 55 |

## ベスト対戦格闘ゲーム賞
# ヴァンパイアセイヴァー（カプコン）




**カプコンが多くの作品を支持されるも、SNK、ナムコも頑張るという感じ。**

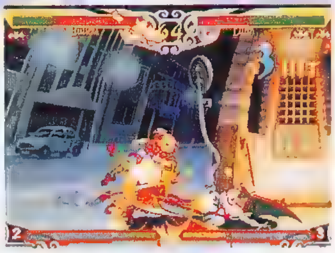
**1位〜3位**

対戦格闘ゲーム賞の1位は、今年のゲーメスト大賞と同じカプコンのヴァンパイアセイヴァー。ヴァンパイアーシリーズ3作目ですが、ついに頂点を極めたという感じです。

このゲームは対戦のレベルが高いことでも知られており、初心者よりマニアのほうが多いという逆ピラミッドを形成しているのも特徴でしょう。

「グラフィック、キャラクター性などピカいち。システムも良」（静岡県 田中一厳君）すべての面でプレイヤーに支持されています。

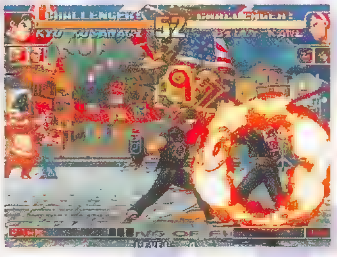
第2位はSNKのKOF97。


セイヴァーはゲーメスト大賞も獲得。

相変わらずの人気ゲームで今年も安定して上位に食い込みました。

キャラクター人気が先行していると思われがちなゲームですが、バランスが向上しているのも人気維持の秘密でしょうか。

「対戦バランスもかなりよくなって、対戦もすごく楽しかった」（神奈川県 安武俊太郎君）毎年楽しみにしているプレイヤーも多いんじゃないかな。



夏の定番キング・オブ・ファイターズ。

第3位はナムコの鉄拳3。対戦バランスの完成度の高さもさることながら、技やキャラの動きが素晴らしい。

気を抜くとアッと言う間に瞬殺されるところなんかは、緊張感があって非常にグッド。

「動きがなめらかで人間らしい。初心者にも簡単でいて奥が深い」（埼玉県 水取登世子さん）

お、かなりやりこんでますね。


着実にファンを広げていった鉄拳。

**4位〜10位**

4位はカプコンのストリートファイターⅢ。新システムのブロッキングを引っ提げての登場です。マニアックなシステムなので一部ではありますが高い評価を受けています。これからも続編は支持されていくでしょう。

5位もカプコンのマーブルスーパーヒーローズVS.ストリートファイター。自由度の高いルールの中でストリートファイターのキャラがうまく溶け込んでいます。

6位は「なし」という意見。厳しい意見ですが、プレイヤーのメーカー側への大きな期待の表れでしょう。メーカーさん、期待に応えるように頑張ってくださいよ。

7位はサンソフトのわくわく7。個性の強いキャラクターたちとかわいらしさが高い人気を誇っています。

このあたりから大混戦ですが、8位以下はカプコンのポケットファイター、SNKのサムライスピリッツ天草降臨、アリカ/カプコンのストリートファイターEXと続きます。

今や対戦格闘はゲーセンの中心ジャンルであるのは誰もが認めるところであり、プレイヤーはもちろんオペレーターにも大きな期待を受けています。

一時の追い風はなくなり、プレイヤーの目も肥えてきました。対戦格闘ゲームを出していればOKという時代は終わり、完成度の高いものが求められています。

これからは、安定した続編ものばかりでなく、一発でプレイヤーを魅了するような新作を期待したい。（がっちん）

### ベスト対戦格闘ゲーム賞

| 順位 | ゲームタイトル | pts. |
|---|---|---|
| 1 | ヴァンパイアセイヴァー | 363 |
| 2 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 | 298 |
| 3 | 鉄拳3 | 263 |
| 4 | ストリートファイターⅢ | 237 |
| 5 | マーブルスーパーヒーローズVS.ストリートファイター | 145 |
| 6 | 該当作なし | 125 |
| 7 | わくわく7 | 97 |
| 8 | ポケットファイター | 93 |
| 9 | サムライスピリッツ天草降臨 | 87 |
| 10 | ストリートファイターEX | 78 |




## ZONE λ（ラムダ） GRAND CLIEF

| 順位 | スコア | ネーム | 店舗 |
|---|---|---|---|
| TOP | 38,032,480 | SNAKER-IKA | SKSゲームプラザ（筑波） |
| NO.2 | 37,208,130 | LFY-112-E.O | トライアミューズメントタワー（東京） |
| NO.3 | 37,193,300 | EM_V_T7 | アミューズメントパークニュープラトン（群馬） |
| NO.4 | 37,028,390 | G'z KBN | ホワイトハウス箱崎店（福岡） |
| NO.5 | 36,554,510 | N.H | アメリカングラフティー（神奈川） |

## ZONE μ（ミュー） GREAT FORTRESS I

| 順位 | スコア | ネーム | 店舗 |
|---|---|---|---|
| TOP | 40,217,160 | THK-へなたけ | プレイバード50名古屋店（愛知） |
| NO.2 | 39,955,270 | 虹の煌-LMS | PLC大久保店（千葉） |
| NO.3 | 39,728,690 | FAG | アミューズメントパークニュープラトン（群馬） |
| NO.4 | 39,074,700 | YUT | トライアミューズメントタワー（東京） |
| NO.5 | 37,657,240 | SRX-TO | イーストランドファミリーガーデン（岡山） |

## ZONE ν（ニュー） GENESIS

| 順位 | スコア | ネーム | 店舗 |
|---|---|---|---|
| TOP | 43,613,720 | M.O | ゲームインサム蕨東口店（埼玉） |
| NO.2 | 43,591,730 | YOU-W-パティ様 | ゲームインサム蕨東口店（埼玉） |
| NO.3 | 43,392,820 | PHGSY-DXG | アリス金山店（愛知） |
| NO.4 | 43,197,750 | LIE君元氣？ろっど | 遊's草加店（埼玉） |
| NO.5 | 42,965,610 | FAG | アミューズメントパークニュープラトン（群馬） |

## ZONE ξ（クシー） GREAT FORTRESS II

| 順位 | スコア | ネーム | 店舗 |
|---|---|---|---|
| TOP | 40,839,740 | HRC-SOL | アミューズメントパークニュープラトン（群馬） |
| NO.2 | 40,415,550 | えーあーるえす | ドラッピー今池店（愛知） |
| NO.3 | 39,781,580 | A.N | 足利カーニバル（栃木） |
| NO.4 | 38,828,970 | DAI | アミューズメントパークナサ（長野） |
| NO.5 | 38,710,610 | KAG-三厳 | イーストランドファミリーガーデン（岡山） |

## ZONE ο（オミクロン） GRAVE OF CULTURE

| 順位 | スコア | ネーム | 店舗 |
|---|---|---|---|
| TOP | 55,941,410 | MA. | サービスエリアイン高岡（富山） |
| NO.2 | 55,442,320 | 八王子魚協組合BEF | アミューズメントスペースUFO（東京） |
| NO.3 | 55,143,190 | 八王子魚協組合DHA | アミューズメントスペースUFO（東京） |
| NO.4 | 54,983,880 | SAKI (ABC) | ゲームインサム蕨東口店（富山） |
| NO.5 | 54,477,690 | TAR | ゲームスタジオキューブ高円寺店（東京） |

### 僅差の勝負、制したのは誰だ!?

ゾーンλ（ラムダ）は、SNAKER－IKA氏が一気に3800万点にのせてきました。道中のパターンもさることながら、ライトニングコロナタスでの粘りが決め手になったようです。

続いてゾーンμ（ミュー）は前回に続き、THK－へなたけ氏が王座を守っています。

ゾーンν（ニュー）は、約2万点の僅差で勝負が決しました。

ゾーンξ（クシー）は彗星のように現れた、HRC－SOL氏がトップ。

超激戦のゾーンο（オミクロン）は、50万点の大差をつけてMA.氏が圧勝。G.T.の次元砲への撃ち込みも完璧なようです。

皆さんに多くの申請をいただいたGダライアスVer.2ハイスコアランキングキャンペーンも、今回で一応の終わりを迎えました。プレイヤーの皆さんの熱い申請、本当にありがとうございました。

**ハイスコアキャンペーンに、たくさんのご応募いただき、誠にありがとうございました**

VIDEO GAME MAGAZINE・No.212
1.30/2.15 February 1998

# CONTENTS GAMEST


※諸事情によりDOHJINNコーナー、パズルは今回お休みさせていただきます。



ついにゲーメスト大賞の発表です。みなさんが投票した結果は、自分で想像していたものとシンクロしていたでしょうか?様々な意見があると思います。ご意見ご感想の投稿もよろしくお願いします。

いよいよ速攻生徒会（SS版）の発売が迫っています!発売日は1月29日(木)!!とにかく遊んだ感想待ってま～す!!

年賀状プレゼント、年々競争率が高くなっています。今年もすごいことになりそう!?

### 今号のむーちゃん
（広島県 タカアシくん）



☆あけましておめでとう。とりあえず新年の目標は、このコーナーの存続かな?ちょほほ。



表紙：「バレッタ＆ダン」

イラスト：藤原ひさし
表紙写真：「堕落天使」

# ベストグラフィック賞

## ストリートファイターIII

グラフィック賞とはゲームの要素として、欠くことのできないグラフィック面において優れていた作品に対して与えられる部門賞。

この栄えある今年度ベストグラフィック受賞作品にはカプコンの注目株「ストリートファイターIII」が選ばれた。

この「ストリートファイターIII」シリーズ最新作となるストIIIでは、従来のCPII基板ではなく新開発の「CPIII」基板をを使用。この高スペック、大容量を誇る基板を使用することによって、グラフィックを表現する上で重要な色数や動きを滑らかに見せるためのアニメーションパターンの大幅な強化を実現。2Dグラフィックでは、もともと定評のあるカプコンに高スペック基板は文字通り「鬼に金棒」状態といった感じだろうか。

「初めてエレナを目にした時



描き割りとしては業界最高峰を目指したパターンには脱帽。



1画面ながらも、モデリングの特徴を生かした見せ方は絶品。

の驚きが忘れられません」

（東京都　山崎伸介君）

といったような、それまでの2D格闘ゲームとはあきらかに一線を画する躍動感溢れたキャラパターンを評価した声は強く、この受賞を見れば現在における2Dグラフィックの最高峰といってしまっても決していい過ぎではない。

第2位「Gダライアス」は横スクロール・シューティングゲーム「ダライアス」シリーズの第4作目。初代のように3画面ではないものの、ポリゴンによってモデリングされた各ゾーンのボスはシリーズを通して見ても遜色のない仕上がりで、ポリゴンならではの自由なアングルを生かした演出も非常にすばらしい。

「3Dでダライアスの世界観をうまく構築できている」

（埼玉県　叶井賢一君）

第3位は「バーチャファイター3tb」。背景の天候を変えるなど、細かな部分での調整しか受けていないが、高解像度3Dグラフィックは相変わらず好評。半透明処理と写り込みを同時に処理しているデュラルはMODEL3のすごさを見せつけている。

「このグラフィックの綺麗さは他にはマネできない」

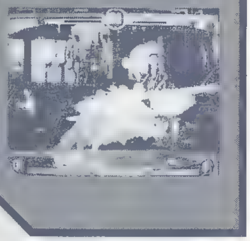
（東京都　鹿又富美夫君）

第4位の「ヴァンパイアセイヴァー」はシリーズ3作目だけあって、新キャラも含めた滑らかなキャラパターンはあいかわらず健在。

「前作と比べて色彩がすごくキレイでとてもいい」

（東京都　小原田記子さん）

以下の作品中で目を引いたのは第7位の「怒首領蜂」で、もはや芸術の域まで高められた敵弾幕の美しさに対する声が非常に多く、ほかの作品とは違う意味での注目を集めた。



ここ数年は3Dポリゴンゲームが上位を占める中、今回は2D格闘ゲームであるストIIIが受賞。結果として新ハードを使用した作品が賞を取っているとはいえ、一概に基板の性能だけで語りきれないクリエイター側の技術やセンスといった部分がグラフィックには必要不可欠であることを再認識させてくれた。

（伊勢猫）

### ベストグラフィック賞

| 順位 | ゲームタイトル | pts. |
|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターIII | 227 |
| 2 | Gダライアス | 214 |
| 3 | バーチャファイター3tb | 107 |
| 4 | ヴァンパイアセイヴァー | 96 |
| 5 | 該当作なし | 85 |
| 6 | 鉄拳3 | 80 |
| 7 | 怒首領蜂 | 58 |
| 8 | 電車でGO! | 57 |
| 9 | ウォーザード | 55 |
| 9 | デッドオアアライブ | 55 |



微妙な変更点ながら他を抑えるだけの力があるのはさすが。



シリーズ最高峰のグラフィックはカプコンならではの職人芸。

# ベストVGM賞

## Gダライアス

今年のVGM賞は、タイトーの「Gダライアス」に決定した。

そのポイント数を見てみるとわかるが、総数に対して半分まではいかないもののかなり多いポイントであることがわかる。

その背景には、「個性な音色を持ったVGM」であることがあるだろう。

タイトーといえば、昔から個性的な音色を基本として、ゲームのバックストーリーにきっちり合わせてくるメーカーであるが、その伝統は、ハードが進化し、リアルな音が再現できるハードとなっても変わっていない。そのあたりがこれだけの支持を得られた原因ではないだろうか。

また、その題材が「シューティングゲーム」であったことも大きな要因であろう。

対戦格闘ゲームというと、ステージ別、またはキャラクター別にVGMが用意されていて、個々の世界観を創り出している形が強く、ゲーム全体としてVGMが思い浮かびにくい要素を持っている。「いいVGMはあるんだけど全部が全部とは…」なんていうのもうなずけるところではないだろうか。

そういった面から見ると、シューティングの場合は、有利といえよう。一貫したストーリーとその流れに沿ってVGMも展開されていくのだから

するあまり（プレイヤー側が）満足できていないとも言えるのではないだろうか。

このあたりは開発者にがんばってもらわないといけないところだが…。

残る原因としてやはり対戦格闘ゲームが多いということだろう。これも先程書いたが、全体としてのイメージが強くないという点がマイナス要素になっている。そういった部分で3位以下を見ていくと、けっこうその順位にうなずけるところが出てくると思う。

3位以下を見ると、3位にカプコンの「ヴァンパイアセイヴァー」が入ってきている。だがその支持率は、「該当作なし」の半分以下なのだ。

注目したいのはゲーメスト大賞、そしてベスト演出賞も取った「ザ・キング・オブ・ファイターズ'97」よりも上位にいることだ。この原因は、全体のイメージにあるのではないだろうか。セイヴァーのほうが世界観がまとまっていて、バランスが良かったからだろう。世界観のあるゲームと、キャラクターのイメージの強いゲームとでは、VGMという素材で比べたとき、前者のほうが受け入れやすいのだと思われる。まあKOF97の場合、キャラクターの数も多いので（ステージだけど）、そのあたりでVGMの存在がやや弱くなってしまったのだろう。

## ベスト演出賞
# ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
（エス・エヌ・ケイ）



「演出」という言葉自体が漠然としていて、その捉え方は人それぞれといった感のあるベスト演出賞。ストーリー、キャラクター、世界観といった、そのゲームの総合的な「魅せ方」を評価してもらった。

そのベスト演出賞の第1位は、これでシリーズ4年連続受賞となる「ザ・キング・オブ・ファイターズ'97」。大多数のキャラクターたちが持つ魅力、ストーリー、充実した中間・エンディングデモなど、きめ細かな設定や世界観が評価されたようだ。キャラクターの個性を引き出すという点では、やはり一枚上だったということだろう。

「中間デモ、必殺技など見せ方は相変わらずうまい」（岡山県　長田尚貴君）

「キャラの組み合わせによって変わる演出や中間デモ等、実によい」（栃木県　小林正光君）

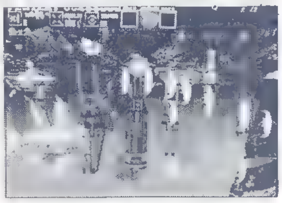


今年でオロチ編も完結。さて、来年は…?

第2位は非常に僅差でGダライアス。ボスの登場シーンやCGで描かれた敵の動きなど、表現方法にこだわった作りは、KOF97とは好対照といえる。ちなみに筆者も、曲に合わせてクジラが出てくるシーンには感動させられた覚えがある。

「作品自体がひとつの物語」（福井県　新田一孝君）

「クィーンフォッスルの登場シーンは圧巻」（大阪府　児玉誠君）



ひとつのルートクリアだけじゃ全然モノ足りない。

第3位はポケットファイター。デフォルメされたカプコンキャラたちが暴れまくり、コスプレや背景などのコミカルさで、プレイヤーを楽しませてくれた。「見る」だけでも楽しいゲームだ。

「一人一人コスプレしたり、カプコンキャラの集まりってのがよい」（愛知県　後藤浩文君）



ひとつひとつの仕草や表情がすっごく丁寧。

第4位はマーヴルスーパーヒーローズVS.ストリートファイター。マーヴルコミックスとストリートファイターの夢の競演。超ハデなハイパーコンボやヴァリアブルコンビネーションなどの爽快感がたまらない。忘れちゃならないのが憲磨呂人気だ。

「究極VS究極、それをうまく伝えている」（愛媛県　大西雅史君）

第5位は電車でGO!。電車の運転席を模した筐体は、それ自体が演出と言えるかも。「なりきり気分」にさせてくれるという点では、ナンバー1かな?

「本当に運転士になっている気にさせる演出」（岡山県　松田敏英君）

上位には食い込めなかったが注目しておきたいのが、7位のザ・ハウス・オブ・ザ・デッドと8位の怒首領蜂。



新分野を開拓したフロンティア・スピリッツに一票。

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドはガンシューティングならではの展開と独特の雰囲気を持っている。

「思わずビビらされてしまう。まさにホラー」（鹿児島県　樺山史隆君）

「恐怖を覚えながらガンシューをプレイできるとは」（埼玉県　山内芳治君）

怒首領蜂は、ヤケになったかのような弾幕の自己主張が、このゲームのすべてを物語っている。

「弾幕がすでに芸術の域」（愛知県　浜島崇平君）

「あの弾幕はゲーム性であると同時に、最高の演出だと思う」（東京都　土田保君）

ベスト10には各ジャンルの作品がそろってはいるが、純粋なアクションゲームがないのが残念なところだ。来年度の巻き返しに期待したい。

（ぴぐ）

### ベスト演出賞

| 順位 | ゲームタイトル | pts. |
|---|---|---|
| 1 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 | 369 |
| 2 | Gダライアス | 335 |
| 3 | ポケットファイター | 190 |
| 4 | マーヴルスーパーヒーローズvsストリートファイター | 144 |
| 5 | 電車でGO! | 126 |
| 6 | ヴァンパイアセイヴァー | 102 |
| 7 | ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド | 97 |
| 8 | 怒首領蜂 | 93 |
| 8 | 該当作なし | 93 |
| 10 | サムライスピリッツ天草降臨 | 61 |

### ベストVGM賞

| 順位 | ゲームタイトル | pts. |
|---|---|---|
| 1 | Gダライアス | 492 |
| 2 | 該当作なし | 383 |
| 3 | ヴァンパイアセイヴァー | 187 |
| 4 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 | 145 |
| 5 | ストリートファイターⅢ | 78 |
| 5 | マーヴルスーパーヒーローズvsストリートファイター | 78 |
| 7 | サムライスピリッツ天草降臨 | 67 |
| 8 | 鉄拳3 | 51 |
| 9 | 電車でGO! | 42 |
| 9 | 怒首領蜂 | 42 |

ら。ただ全体のバランスを間違えると大きなイメージダウンになるので、作るほうは大変だと思う。

そんなこんなで「Gダライアス」がトップになったわけだが、2位を見ると…「該当作なし」ときている。これはどういう意味だろう。

「いいVGMがなかった」ということなのだろうが、その理由を考えていくと、いくつか原因が見えてくる。

1つは先程も書いたが、ハードの進化により、リアルな音でVGMが作られるために起こる「ゲームサウンドらしさの有無」がある。

ハードの強さがこの場合、裏目に出て、VGMをごく普通に聴くことのあるBGMにしてしまったということだろう。きれいすぎて逆に耳に残らなくなってきているということではないだろうか。

次に上位に入ってきているゲームタイトルを見てみると、どれもこれも続編や、リニューアル系のタイトルばかりだということにも気付く。これから考えるに「マンネリ化」が起きているのではないだろうか。別の言い方をすれば、初期の頃の作品のほうがもっと個性的で特徴があって良かったということ。

「もっといいものを!」を追求

その例からすると、5位、6位のタイトルは仕方のないところだろう。

7位の「サムライスピリッツ天草降臨」の場合は、ゲーム人気が左右したのではないだろうか。次作が心配になるところではあるが…。

けっこうノリノリのVGMで独特なイメージを作っている「鉄拳3」ではあるが、3作目ともなると、プレイヤーも慣れてしまったのか、新しさにやや弱さがあったのではないだろうか。イメージのあるゲームを進化させる（VGMにおいても）ということが難しいというのがこういうところでもわかる。

9位は同ポイントで「電車でGO!」と「怒首領蜂」が入ってきた。さて「電車でGO!」であるが、これはCDの内容もかなりポイントに影響しているのではないだろうか（まあタイトーVGMで片づけてしまうのが一番簡単だけど…）。「怒首領蜂」は、「Gダライアス」に次ぐシューティングのタイトルと考えるとやや予想外の低さともいえる（う～む、ゲーム内容のイメージのほうが強すぎたっていう言い方もあるが…）。

あれ?セガないけど…来年は大逆転があるかも…。

（するずる）

# 好きなメーカー賞
# カプコン



## カプコン強し！ダントツ1位

今年一番好かれたメーカーは、2位以下に大きな得票差をつけたカプコンに決定した。

やや元気の無かった他メーカーに比べ、ヴァンパイアセイヴァー、セイヴァー2、ハンター2と立て続けに人気ゲームをリリース。またストリートファイターⅢ2ndインパクト、マーヴルスーパーヒーローズVS.ストリートファイターなど、広い層をカバーするようにタイトルを発表し、「期待を裏切らない」「安心して遊べる」というメーカーイメージをつくったのが得票の要因か。

2位のSNKは、大きなタイトルがKOF97しかなかったことと、やや新鮮味に欠けたことがこの結果に表れているとおもわれる。来年はハイパーネオジオ64で、新境地開拓なるか？

3位のタイトーは大健闘。本誌の読者層を考えれば、電車でGO!の記事展開による盛り上げが効果的だったということがわかる。

ナムコ、セガは確実にヒットゲームを出してはいるのだが、キャラ人気やファンサービス等、メーカー名の売り方が少し弱かったのではないか。

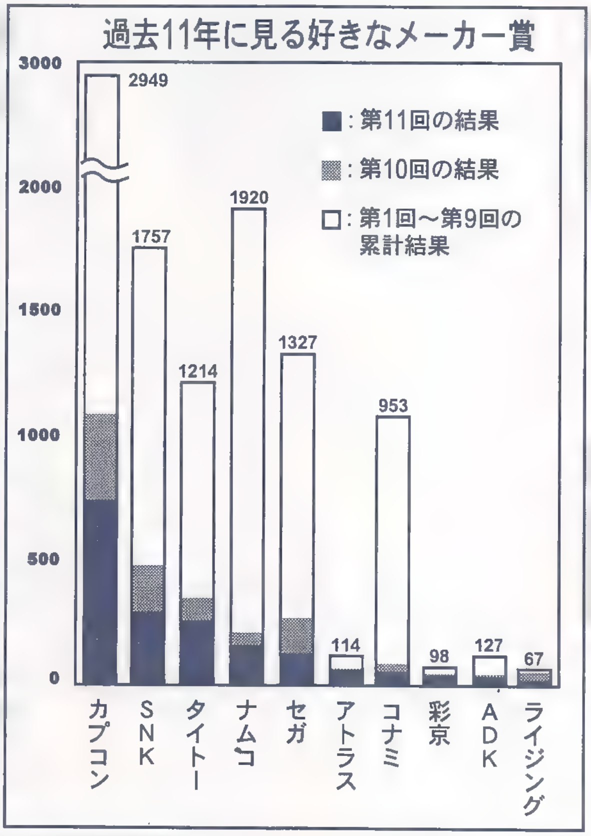
## 注目株

今年注目したいのは、アトラス&ケイブ、彩京、ライジングといったシューティングをウリにしているメーカーの健闘ぶり。マニアを唸らせる内容でありつつ、普段シューティングゲームには手を付けないプレイヤーにもアピールできる演出、難易度調整などが各社巧みになってきており、確実に広い層に浸透してきている。シューティング勢復活の兆しか？

また、ストリートファイターEX（EXプラス）の発売時期が昨年の12月であることを考えると、アリカの16位というのも大健闘といえる。

（KAL）

| 好きなメーカー賞 | | |
|---|---|---|
| 順位 | メーカー名 | pts. |
| 1 | カプコン | 743 |
| 2 | SNK | 296 |
| 3 | タイトー | 263 |
| 4 | ナムコ | 163 |
| 5 | セガ | 125 |
| 6 | なし | 110 |
| 7 | アトラス | 58 |
| 8 | コナミ | 57 |
| 9 | 彩京 | 46 |
| 10 | ADK | 41 |
| 11 | ライジング | 28 |
| 12 | CAVE | 25 |
| 13 | データイースト | 23 |
| 14 | ビスコ | 20 |
| 15 | サン電子 | 17 |
| 16 | アリカ | 16 |
| 17 | テクモ | 13 |
| 18 | コンパイル | 12 |
| 19 | セイブ開発 | 6 |
| 19 | ハドソン | 6 |
| 19 | 童 | 6 |
| 22 | セタ | 4 |
| 22 | ビデオシステム | 4 |
| 24 | イーストテクノロジー | 3 |
| 24 | ジャレコ | 3 |
| 24 | バンプレスト | 3 |
| 24 | フェイス | 3 |
| 28 | NMK | 1 |
| 28 | アイレム | 1 |
| 28 | カネコ | 1 |
| 28 | サミー工業 | 1 |
| 28 | ナスカ | 1 |
| 28 | バンウェーブ | 1 |
| 28 | ヒロセ商事 | 1 |
| 28 | メトロ | 1 |




# 最多☆獲得賞
# アイリン夢空間

この賞は本誌君こそゲーメストのコーナーで☆獲得数争い上位3店に入賞した店舗を表彰する賞である。

## 本年度最多☆獲得賞入賞の3店

見事優勝に輝いたのは岐阜県のアイリン夢空間。序盤から地道に☆を稼いできたが、中盤で一気に爆発。横綱相撲で最多☆獲得賞に輝いた。

主な☆獲得機種は雷電ファイターズ、鉄拳3、バトルサーキット、ヴァンパイアセイヴァーなど。

優勝の原動力となった主なプレイヤーは、とき坊氏、きみちゃん氏、CYA氏、EFA氏、ROK氏、マサル氏、VXV氏ほか。

2位は京都のGAME'S WiLL。93年度の優勝店でもある。毎年上位争いに顔を出す同店だが、今年度も2位の好成績を残した。

主な☆獲得機種はストリートファイターⅢ、とべ！ポリスターズ、ヴァンパイアセイヴァー、Gダライアス、NEOボンバーマンなど。

主なプレイヤーは、大明神氏、WZH氏、GYO氏、ヅガ夫氏、タコ太氏、NARK氏、TURKEY氏ほか。

3位は北海道のプレイシティ24。8/30号まで首位を走っていたが、徐々に順位を落としていった。

同店は格闘ゲーム中心の集計店でプレイヤーも生粋の格闘ゲームプレイヤーばかりのようだ。

主な☆獲得機種はわくわく7、ストリートファイターⅢ、鉄拳3、ヴァンパイアセイヴァー、バトルサーキットなど。

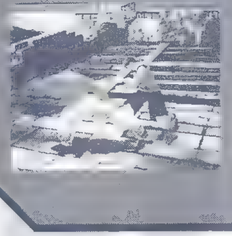
主なプレイヤーはBELLDANDY氏、花山薫氏、SHADOW氏、K・O氏、ZZZ氏ほか。

4位以下は表のとおりになっている。今年は例年に比べ集計機種が少なく、1位のアイリン夢空間を除けば全体的に地道な☆獲得に終始した感がある。はたして来年度の戦いはどうなるのか、ハイスコアラーの熱い戦いを我々も見守っていこう。

（京城）

| 最多☆獲得賞 | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 順位 | 店名 | 今月 | 合計 | 順位 | 店名 | 今月 | 合計 |
| 1 | アイリン夢空間（岐阜） | 1 | 62 | 5 | ゲームコーナーフジ（東京） | 0 | 16 |
| 2 | GAME'S WiLL（京都） | 1 | 39 | 7 | オレンジペコ（愛知） | 0 | 12 |
| 3 | プレイシティ24（北海道） | 0 | 35 | 7 | 扇ケ丘レジャーセンター（石川） | 0 | 12 |
| 4 | Jogo 江古田店（東京） | 3 | 24 | 7 | TILT神保町（東京） | 1 | 12 |
| 5 | プレイシティキャロット巣鴨店（東京） | 0 | 16 | 10 | モンキーハウス本館（福岡） | 1 | 10 |

# 年間ヒットゲーム ベスト20



今年度の年間ヒットゲームの総合の第1位は、セガのバーチャファイター3に決定。集計時期がぴったり重なったこともあり、一年間コンスタントな人気となった。しかし、前作バーチャファイター2と比べると、プレイヤー層が固定化してやや広がりのない感がある。

一方、2位にはナムコの鉄拳3が入ってきた。いまだに人気衰えないこのゲームは、現状ではバーチャ3をしのいでいると言える。プレイヤー層はやや高めで、安定度はピカイチ。

2D対戦格闘ゲームでロングランになったのが、カプコンのX-MEN vs.ストリートファイター。永久コンボなどは多かったが、バランスの良し悪し以上にゲームが面白かった。ヒットゲームでのこの成績は、この作品の真価を示していると言っていいだろう。

以上の3機種が、今年度のベスト3ということは一致している。以下は、人気・インカムでポイントが分かれている。オペレーターとして及第点をあげられる対戦ゲームは、厳しく言えばここまでかもしれない。

対戦ゲームで上位に入ってくるのが、カプコンではヴァンパイアセイヴァー、ストリートファイターⅢ、エス・エヌ・ケイではリアルバウト餓狼伝説スペシャル、サムライスピリッツ天草降臨といったところ。このなかでは、ヴァンパイアセイヴァーの人気が初期は高かった。だが、どの作品も持続性が今一つ。広い層を長く満足させるには、何かが足りなかった。

エス・エヌ・ケイのザ・キング・オブ・ファイターズ'96、'97はどちらも安定した人気を得た。今回の集計では、時期が分断されてしまっているので、上位に食い込めていないだけである。

対戦ゲーム以外では、アトラス/ケイブの怒首領蜂を始めとしたシューティングゲームの健闘が目立った。怒首領蜂は広いプレイヤー層に受け入れられ、長期にわたって安定した人気を保っている。

また、驚異的なのはライジングのバトルガレッガのロングヒットぶりである。ゲーメストのハイスコア集計店は、一般のゲームセンターに比べ、よりマニアックな傾向にあるのは割り引いて考えねばならない。それにしても長く遊べる奥の深さを感じさせる。

タイトーのGダライアスは、プレイ時間の長いこともあり、それほどインカムの良い時期は持続しなかった。だが、人つきは悪くなく、健闘したと言えそうだ。

その他の作品を見てみると、子育てクイズマイエンジェル2、バーチャストライカー2といったところが高いインカムを稼いだ。だが、クイズ、パズル、スポーツもので、新しいシリーズの人気作が出なかったのは、やや寂しい感じがする。

さて、大型筐体ものは集計上位には入っていないが、これは集計店へあまり入荷していないのが原因である。そのなかで、好成績を上げているのがタイトーの電車でGO!である。当初はプレイ内容が単調に見えるせいで、持続性が心配された。しかし、実は奥が深いゲーム性で、その不安を払拭したと言える。

近年、とみに見られるところだが、大型筐体ものの出回りが悪い。これは、大手メーカーのゲーム作りの問題によるところが大きいのではないだろうか。数年前までは、これほどではなかった。採算性を少し上げて、出回りを良くしないと、大ブレイクは今後も期待できそうもない。

また、今年度は安易なバージョンアップ版が目立ったこともマイナス面として指摘しておかねばならない。今年度のバージョンアップ版は、時期的にも内容的にも無理があった。この悪印象は、後々イメージダウンとして悪影響を与える可能性がある。来年度こそは、より奥の深い持続性のあるゲームが望まれるところだ。

（石井ぜんじ）

**年間ヒットゲーム**

| | プレイヤー人気 | | インカム人気 | |
|---|---|---|---|---|
| 順位 | タイトル | pts. | タイトル | pts. |
| 1 | バーチャファイター3 | 3997 | バーチャファイター3 | 4510 |
| 2 | 鉄拳3 | 3045 | 鉄拳3 | 3106 |
| 3 | X-MEN vs.ストリートファイター | 2282 | X-MEN vs.ストリートファイター | 2419 |
| 4 | ヴァンパイアセイヴァー | 1754 | ストリートファイターⅢ | 2091 |
| 5 | 怒首領蜂 | 1358 | ヴァンパイアセイヴァー | 1688 |
| 6 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 1354 | サムライスピリッツ天草降臨 | 1501 |
| 7 | ストリートファイターⅢ | 1331 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 1474 |
| 8 | サムライスピリッツ天草降臨 | 1311 | 電脳戦機バーチャロン | 1184 |
| 9 | ストリートファイターEX | 1215 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 | 1061 |
| 10 | バトルガレッガ | 1123 | 怒首領蜂 | 944 |
| 11 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 | 1098 | ストリートファイターZERO2α | 935 |
| 12 | 電脳戦機バーチャロン | 1061 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | 916 |
| 13 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | 987 | マーヴルスーパーヒーローズvs.ストリートファイター | 911 |
| 14 | マーヴルスーパーヒーローズvs.ストリートファイター | 854 | ストリートファイターEX | 872 |
| 15 | ライデンファイターズ | 819 | ライデンファイターズ | 774 |
| 16 | Gダライアス | 778 | バーチャストライカー2 | 541 |
| 17 | ストリートファイターZERO2α | 699 | デッドオアアライブ | 488 |
| 18 | ウォーザード | 502 | バトルガレッガ | 410 |
| 19 | デッドオアアライブ | 467 | 子育てクイズマイエンジェル2 | 410 |
| 20 | レイストーム | 388 | Gダライアス | 398 |

# ゲーメスト編集部特別賞

編集部特別賞は、ゲーメスト読者の投票ではなく、ゲーメストライターが中心となって話し合い、決定する賞である。読者投票で、大賞の1位〜3位、各部門賞を受賞したゲームを除き、見逃してはならない良作を選んでいく。
今年度は何作品もが候補に上がり、話し合いによって一つ一つ削られていったわけだが、まず論議のマトとなったのが、ナムコの鉄拳3であった。
ゲームの完成度、ゲームセンターで広い層に人気があるなどの点で、編集部の鉄拳3の評価は非常に高かった。それどころか、編集部内では鉄拳3こそ今年度のゲーメスト大賞にすべきだという意見が主流である。
この鉄拳3を編集部特別賞にしてしまうと、他のゲームとの格差がありすぎる。しかし、だからといって鉄拳3だけ編集部特別賞にしてしまったのでは、他の良作が埋もれてしまう。これからの期待をつなげたい作品を無視してしまうことになる。
そこで、例外的にナムコの鉄拳3を、編集部最優秀賞として表彰することに決定した。この賞は、来年以降も毎年存在するとは限らない。賞の性質自体も、もっと論議されねばならないだろう。
さて、残る編集部特別賞は、基本的に同格ではあるが、決定に際してはやはり様々な議論が行われた。
すんなり決定したのは、カプコン/アリカのストリートファイターEX。対戦の原点の面白さは、編集部内で特に高く評価された。
次に推されたのが、ADKのティンクルスタースプライツ。アイデアと完成度の評価が高かった。惜しむらくは、プレイヤー層が狭かったこと。
セガの2作品は、高いレベルの完成度と人気を兼ね備えての受賞。出回りが少ないのが相変わらず課題である。
テクモのデッドオアアライブは、ゲーム性に賛否両論あったものの、これからの期待込みでの受賞となった。

## 編集部最優秀賞
## 鉄拳3
### (ナムコ)

ナムコの鉄拳3は、ポリゴン対戦格闘、鉄拳シリーズの最新作である。鉄拳シリーズと言えば、分かりやすさと打撃の気持ち良さ、爽快感を追求している点が特徴だが、その良さは受け継がれている。
そして、大幅なゲームシステムの変更を行わず、より深くゲームを作り込んでいったのが鉄拳3だと言えるだろう。
新しく加えられたアイデアには、受け身や横移動などがある。だが、それは根本的にゲーム性を変えてしまうほどには重視されていない。前作の鉄拳2のファンならば、安心して入っていける遊びやすさとなっている。
このように、シリーズのファンを納得させていくというゲームのアレンジの仕方は、簡単にできるものではない。
そのためには、プレイヤーの心理を深く理解し、納得感を持たせ、より新しいインパクトを付け加えていかなければならないからである。このようなゲームを作り上げるには、プレイヤー心理をゲーム性に結び付ける自誠的なゲーム作りのノウハウが必要だ。
また、ポリゴンのモーションキャプチャーをうまくゲームとしてアレンジした、技モーション制作のうまさも群を抜いている。様々な特徴のある技を、操作感良く一体化した感覚で動かしていくことができる、この技のカッコ良さと操作の一体感は、ポリゴン格闘のなかでは一歩抜きん出たと言ってよい。
結果として、遊びやすく、細部まで微妙に作り込まれた感が強く、やり込んだだけプレイヤーに返ってくる名作となった。ゲームセンターでも長くヒットし、その実力は誰もが認めるところだろう。大幅な変更がない分、ややインパクトに欠けたのは事実だが、ゲームの完成度は今年度最高の出来ではなかっただろうか。

## 特別賞
## ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
### (セガ)



セガのザ・ハウス・オブ・ザ・デッドは、ガン・シューティングのジャンルでは久し振りの大ヒットとなり、広いプレイヤー層に受け入れられた作品である。
人気を集めたのは、ホラーものの世界観を丁寧な演出で作り上げたことが大きい。迫り来るゾンビとの対決は、家庭用のバイオハザードの前例はあるものの、リアルな生活感のある恐怖を感じさせる。
その生活感とは、館というフィールドを、きちっと設定して作り上げているところにある。キャラのセリフや、幕間の演出によって世界観を明確にすると共に、ストーリーの渋さも引き立てている。
そして館の中での行動の結果により、ストーリーは様々に分岐する。だが、それぞれのルートがきちっとMAP内におさまっているところがリアルで秀逸である。このような点も一つのゲーム性であると言っていいだろう。
また、天井を見上げたらゾンビがいたというような強制カメラワークが実にうまい。ポリゴンならではの演出が完成の域に達していると言える。
ゲームとしては、基本を押さえたガンシューである。しかし、その卓越した演出とプレイヤーに広く人気を博した点を評価しての受賞となった。

## 特別賞
## ストリートファイターEX
### (カプコン/アリカ)



アリカのストリートファイターEXは、ポリゴン対戦格闘ながら、ゲーム性としてはこてこての2D対戦を作り上げた、画期的なゲームである。
ゲーム性の基本はストII。だがそれに加えて、必殺技や超必殺技をキャンセルしてしまうスーパーキャンセルシステムを導入している。ストIIの面白さを生かしたまま、インパクトの強いキャンセルを組み込んだバランスは絶妙。
ストIIの面白さが生きているために、純粋に対戦格闘ゲームとしての面白さが引きだされているのが、最近の対戦格闘ゲームに見られないところだ。このところ、システムばかり複雑になってしまい、遊んでみるとつまらない対戦格闘が増えつつあっただけに光るものがある。
シンプルながら完成度が高く、いろいろなキャラと何度も対戦し得る面白さがあったのもポイント。自分の複雑な操作を使いこなした時点でやることがなくなってしまうタイプのゲームとは大きく異なる。
このように、様々な点で現状の対戦格闘ゲームにアンチテーゼを投げかけている点を忘れてはならない。また、理屈以上に、単体のゲームとして本格的に腰をすえて遊べるゲームだった点は、編集部で特に高く評価されている。

## 特別賞
## ティンクルスタースプライツ
### (エーディーケイ)



今までにない新しいタイプのゲームを作り上げたという点では、ADKのティンクルスタースプライツの右に出るゲームは今年は無かったであろう。対戦シューティングという、誰もが思い描きながらなしえなかったジャンルを実現したインパクトは強かった。

## 広告デザイン賞

今年から新設された賞が、この「広告デザイン賞」だ。

この賞は、ゲーメスト誌面を飾る各メーカーの広告の中でも、話題を呼んだ広告を評価するもの。以前から広告関係の賞の立案は検討されていたのだが、今年度から新設することになった。

なお、この賞の選考基準としては、デザイン的に完成度が高いか、インパクトやアピール度が強いか、イメージが完成されているかなどが挙げられる。そして、読者からの意見も参考にして選考した。

数ある広告の中から今回受賞した作品は次の2作品だ。







### ソーラーアサルト

まずは、コナミの「ソーラーアサルト」。様々な事情から発売が延期され、実は1年ほどの長期にわたって飛び石掲載された広告。1ページ単発ものや見開きのタテ・ヨコなど8パターンほどのバリエーションが打ち出されたが、どれもシャープなイメージを押し出した繊細なデザインセンスが光る。カッコ良さを改めて教えてくれた、この一連の広告に賞を贈りたい。

センター見開きといったこともあってか、取り外してポスターにしたといった読者からの反応もあった。

### ダンシングアイ

ナムコの「ダンシングアイ」にも複数バリエーションがあるが、イラストバージョンに贈りたい。

ここ最近のナムコは硬派路線のイメージが強かったのだが、この広告は違っていた。「女体に…サル」のキャッチと恥じらう制服少女のスカートにかかる絶妙なロゴのトリミングなど、初見のインパクトはかなりのモノがあった。また何かやってくれるか?といった期待も高く、これから発売されるタイトルにも良い意味で期待を裏切ってほしいところだ。

読者の意見で多かった反応が、小中学生や、女性読者からの「レジに持っていくのが恥ずかしかった」というもの。その割にはちゃんとアンケートを送ってきてくれているので、好評だったといえる。

今回はこの2作品が選ばれたわけだが、目を引く広告は読者=プレイヤーが、確実に反応するということを各メーカーは意識して、広告戦略にゲーメストを利用してほしい。

その半面、読者も広告に対する関心と審美眼を、より深く備えてもらえればと思う。

(しもでん)

撃ってよけるという点ではシューティングの面白さを基本としている。それに、ぷよぷよなどでおなじみの、相手に邪魔なものを送るというタイプの対戦形式をミックスさせたのが新しい。

アイデアが新しいだけではなく、まちっと対戦して面白いように工夫が加えられ、完成度が高いのも見逃せない。連爆によってまとめて相手に送れるように、考えられたフォーメーションを組んで敵が現れるようになっている。

また、各キャラクターによって、ショットやボスなどの性能が違って個性的なのが面白い。アイニームを生かした駆り、送ったり送られたりの駆け引きの面白さは他のゲームにはないものを持っている。

しかし、まったく新しいジャンルだけに、わかりにくさを打破するのは並大抵のことではなかったようだ。ゲームセンターで対戦が盛り上がる様子はあまり見られなかった。もっと面白さを広く知らしめたいゲームである。

## 特別賞 デッド・オア・アライブ(テクモ)

テクモのデッド・オア・アライブは、3D対戦格闘ゲームとして、初めてセガ以外のメーカーがMODEL2基板を使って作られたゲームだ。

それまで、高い技術力を必要とする3Dポリゴン対戦格闘ゲームは、大手の限られたメーカーしか手掛けてこなかった。その点で、テクモ開発スタッフが完成度の高い3Dポリゴン格闘を作り上げたことを、高く評価したい。



グラフィックの完成度も高いものがあるが、評価したいのは新しいシステムを取り入れていった点である。打撃、投げのほかに、つかみという要素を取り入れたのが特徴。基本的には三すくみの状況になっている。だが、相手の技や自分の性能により、つかんだあと色々な状況が生まれるのがミソ。

また、フィールドの外周にデンジャーゾーンがあるのも特徴。単純なリングアウトではなく、メリハリのきいた攻防が可能になった。

それまでの3D格闘に比べ、新しいシステムを取り入れているD・O・Aだが、本当に面白いゲームになっているかどうかは、編集部でも意見が分かれるところ。だが新しく参入したメーカーが、ポリゴン対戦格闘で高い完成度をなし得たことは確かである。今後に期待しての授賞となった。

## 特別賞 トップスケーター(セガ)

セガのトップスケーターは、大型筐体のなかでは非常に特殊な分野である、スケボーを題材にしたゲームである。

スケボーをゲームにするために、操作系やアクション、スコアなどが斬新なアイデアで考えられている点が秀逸である。




まず目立つのが操作系である。実際のスケートボードを模した作りになっていて、様々な方向へアナログ的に入力が可能となっている。それにより、リアルな感覚で様々なアクション、トリックプレイを決めることができる。

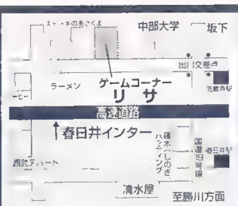
スケボーを題材としているだけに、カッコいい、爽快感のあるトリックを決めることによって、高い得点が出るようになっているのが斬新。入力タイミングなど、トリックを決めていくこと自体がハイテクニックである。だが、様々なトリックポイントを利用して、連続してトリックを決めていくことがハイスコアにつながっていくのが奥が深い。

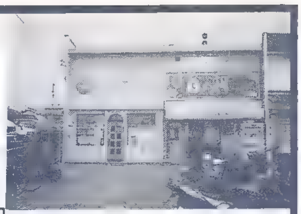
また、VGMにアメリカのアーティストを起用したのも思い切った特徴である。スケボーの雰囲気に合わせるため、巨大な容量を使って贅沢に作り上げたサウンド全体の質の高さは見逃せない。

特異なジャンルを、ジャンルに合わせたゲーム性で消化しているところを評価したい。

★ベストキャラクター賞の発表はP.102ゲーメストアイランドにて!!

# 天に星 木に花 名古屋に宇宙堂
## 買い取りは他店より500円～5,000円高く
## 売りは500円～5,000円安い、びっくり!!



### カプコン

| | |
|---|---|
| 19XX（ロム） | 16,000 |
| ヴァンパイアハンター | 6,000 |
| ヴァンパイアセイヴァー（ロム） | 秘密 |
| エイリアンVSプレデター（ロム） | 24,000 |
| クイズ虹色町の奇跡（ロム） | 14,000 |
| サイバーボッツ（ロム） | 15,000 |
| ストZERO2（ロム） | 5,000 |
| ストアルファ2（海外版 PCB） | 20,000 |
| スーパーストリートファイターⅡX（ロム） | 4,000 |
| D&Dタワーオブドゥーム（ロム） | 21,000 |
| D&Dシャドーオーバーミスタラ（ロム） | 34,000 |
| アタックス | 5,000 |
| サイドアームス | 12,000 |
| ストリートファイター | 10,000 |
| ストリートファイターⅡ'ターボ | 5,000 |
| 闘神伝2 | 25,000 |
| ファイナルファイト | 15,000 |
| USネイビー | 8,000 |
| ロックマン ザ・パワーバトル | 6,000 |

### コナミ

| | |
|---|---|
| A-JAX | 21,000 |
| グラディウスⅡ | 24,000 |
| サンダークロス2 | 22,000 |
| 進め！対戦ぱずるだま | 5,000 |
| XEXEX | 20,000 |
| タイムパイロット'84 | 18,000 |
| トライゴン | 16,000 |
| ドレミファグランプリ | 10,000 |
| ヘクシオン | 3,000 |
| 魔獣の王国 | 50,000 |
| Mr.ゴエモン | 8,000 |
| メガゾーン（US） | 8,000 |
| ライフフォース | 32,000 |

### アイレム

| | |
|---|---|
| R-TYPEⅡ | 10,000 |
| R-TYPE LEO | 12,000 |
| イメージファイト | 13,000 |
| ぐっすんおよよ | 4,000 |
| 四川省Ⅱ | 3,000 |
| 覇沙夢 | 4,000 |
| ボンバーマン | 6,000 |
| ロードランナーⅣ帝国からの脱出 | 20,000 |

### バンプレスト

| | |
|---|---|
| SDガンダムサイコサラマンダー | 3,000 |
| 仮面ライダーバトルレーサー | 7,000 |

### ジャレコ

| | |
|---|---|
| EDF | 6,000 |
| エクセレオン | 10,000 |
| ソルダム（ロム） | 2,500 |
| 早押し王座決定戦 | 6,000 |
| ビックストライカー | 4,000 |
| わいわいジョッキーゲートイン | 10,000 |

### データーイースト（DECO）

| | |
|---|---|
| ウルフファング | 18,000 |
| 臥竜列伝 | 15,000 |
| シークレットエージェント | 6,000 |
| ジョー&マックリターンズ | 15,000 |
| タンブルポップ | 6,000 |
| バーディートライ | 6,000 |
| ファイティングファンタジー | 16,000 |
| ファイターズヒストリー | 5,000 |
| マジカルドロップ | 5,000 |

### テクモ

| | |
|---|---|
| カズラー | 15,000 |
| ガンディーラー | 4,000 |
| スーパーハイインパクト（海外） | 5,000 |
| タンクバスターズ | 3,000 |
| ワールドカップ'90 | 3,000 |

### クイズ

| | |
|---|---|
| クイズF1 1.2フィニッシュ | 2,000 |
| クイズクレヨンしんちゃん | 2,000 |
| クイズクレヨンしんちゃん2 | 2,500 |
| クイズDNAの反乱 | 2,000 |
| クイズめくるめくストーリー | 1,000 |
| クイズ殿様の野望 | 1,500 |
| クイズ殿様の野望2 | 6,000 |
| クイズTV合衆国 | 2,000 |
| クイズココロジー2 | 2,000 |
| クイズハテナの冒険 | 2,000 |
| クイズ宿題を忘れました（SEGA24） | 2,000 |
| クイズ激烈スクランブル | 3,000 |
| クイズ学問のススメ | 2,000 |
| クイズ18禁 | 9,000 |
| クイズ学園パラダイス | 2,000 |
| クイズチャンネルクエスチョン | 2,000 |

### タイトー

| | |
|---|---|
| アルカノイドリベンジ（Pナシ） | 1,000 |
| インセクターエックス | 8,000 |
| ウォリアーブレード（2画面） | 10,000 |
| ヴォルフィード | 7,000 |
| 黄金の城 | 21,000 |
| ガルメデス | 5,500 |
| ガンフロンティア | 18,000 |
| キャメルトライ | 20,000 |
| 苦胃頭捕物帳（F2ロム） | 2,000 |
| サイレントドラゴン | 10,000 |
| サンダーフォックス | 17,000 |
| スーパークイックス | 3,000 |
| スペースインベーダーDX | 5,000 |
| ダイノレックス | 10,000 |
| チャンピオンレスラー | 3,000 |
| トップランキングスター | 6,000 |
| ナックルジョー | 6,000 |
| ハイパーデュエル | 12,000 |
| バズニック | 5,000 |
| ハットトリックヒーロー'93 | 3,000 |
| バブルボブル | 20,000 |
| ハレーズコメット | 10,000 |
| プレビリアン（P無し） | 5,000 |
| ファイティングフォーク | 7,000 |
| ファイターズインパクト | 35,000 |
| ヒット ジ アイス（1P用） | 9,000 |
| PIT & RUN | 5,000 |
| HOT VSスマッシャー | 3,000 |
| まじかるでーと2～卒業告白大作戦～ | 25,000 |
| メタルブラック | 30,000 |
| メイズオブフロット | 4,000 |
| F2 ゆうゆのクイズでGO GO | 5,000 |
| ライディングファイト | 25,000 |
| 陸・海・空～最前線～ | 13,000 |
| レイフォース | 20,000 |
| レイストーム | 28,000 |

### ライジング

| | |
|---|---|
| 疾風魔法大作戦 | 15,000 |

### カネコ

| | |
|---|---|
| ギャルズパニック | 4,000 |

### SNK

| | |
|---|---|
| アテナ | 23,000 |
| 怒（P無し） | 12,000 |
| ヴァンガードⅡ | 23,000 |
| 怒号層圏（P無し） | 25,000 |
| 名人戦 | 4,000 |

### セガ

| | |
|---|---|
| アッポー | 17,000 |
| アフターバーナーⅡ（Pナシ） | 20,000 |
| イースワット（16） | 15,000 |
| ウォーリーを探せ（Pナシ） | 1,000 |
| MVP | 1,000 |
| クラッチヒッター | 2,000 |
| クイズゴーストハンター | 3,000 |
| コラムス | 2,500 |
| ゴールデンアックス（シス32） | 16,000 |
| 獣王記 | 8,000 |
| Jリーグ1994（シス32） | 8,000 |
| スタックコラムス | 2,900 |
| ソニックブーム（16B） | 15,000 |
| タントアール | 2,000 |
| テトリス | 5,000 |
| ドラゴンボールZ VRVS（シス32） | 11,000 |
| 登竜門 | 5,000 |
| バーニングライバル（シス32） | 12,000 |
| パッシングショット（P付き） | 20,000 |
| ファンタジーゾーン | 20,000 |
| フューチャースパイ | 18,000 |
| ぷよぷよ | 2,000 |
| フラッシュポイント | 2,000 |
| ポトポト | 2,000 |
| めくるめくストーリー | 2,000 |
| ワンダーボーイ | 8,000 |

### UPL

| | |
|---|---|
| アクロバットミッション | 9,000 |
| シュトラール | 11,000 |
| バンダイク | 5,500 |
| ムスタング | 8,000 |

### テクノス

| | |
|---|---|
| コンバットライブス | 1,800 |
| 西遊降魔録 | 5,000 |
| ダブルドラゴン | 4,000 |
| WWFレッスルフェスト | 2,000 |
| 熱血高校ドッジボール部 | 8,000 |
| ビーチバレー | 3,000 |

### アトラス

| | |
|---|---|
| 豪血寺一族 | 3,000 |
| 豪血寺一族2 | 10,000 |
| ボラックス | 5,000 |
| ブレイゾン | 4,000 |

### NAMCO

| | |
|---|---|
| アウトフォクシーズ | 25,000 |
| アサルト（P付き） | 50,000 |
| エメラルディア | 5,000 |
| ギャラガ | 10,000 |
| ギャプラス | 13,000 |
| グレートスラッガーズ | 1,500 |
| グレートスラッガーズ'94 | 2,000 |
| コズモ ザ・ギャング・パズル | 5,000 |
| スーパーワースタ図93激闘版 | 8,000 |
| スーパーワールドスタジアム'95 | 3,000 |
| スーパーワールドスタジアム'96 | 7,000 |
| ゼビウス | 12,000 |
| ディグダグ | 10,000 |
| ドラゴンスピリット | 25,000 |
| 熱闘！激闘！クイズ島 | 2,000 |
| ナックルヘッズ | 12,000 |
| ニューマンアスレチック | 6,000 |
| Vシュート | 4,000 |
| マッピー | 25,000 |
| マッハブレーカーズ | 27,000 |
| リブルラブル | 32,000 |
| ワールドコート | 5,000 |

### NAMCO ロム

| | |
|---|---|
| ワースタ'93激闘版（システムⅡロム） | 500 |
| 球界道中記（システムⅡロム） | 1,000 |

### その他

| | |
|---|---|
| アテナのハテナ（アテナ） | 2,000 |
| アグレス（海外）（PALCO SYSTEM） | 5,000 |
| 赤丸急上昇ドントアール（中日本） | 5,000 |
| アームドF（日物） | 6,000 |
| ウォーオブエアロ（メイオウ） | 7,000 |
| おいしいパズルはいりませんか（サン電子） | 3,000 |
| ガルメデス（VISCO） | 4,000 |
| グランドクロス（P付き）（エクセレント） | 5,000 |
| グランドストライカー（ヒューマン） | 2,000 |
| サンダー&ライトニング（VISCO） | 5,000 |
| 上海（サン電子） | 3,000 |
| スーパー上海（サン電子） | 6,000 |
| スーパーオセロ（フジワラ） | 4,000 |
| セルフィーナ（EASTテクノロジー） | 9,000 |
| テラフォース（ニチブツ） | 8,000 |
| ハイパーデュエル（テクノソフト） | 16,000 |
| 牌砦（METORO） | 4,500 |
| バーチャボーリング（Pナシ）（ALTA） | 3,000 |
| プリメーラ（NTC） | 3,000 |
| ポパイ（海外）（任天堂） | 15,000 |
| ボンジャックツイン（NMK） | 4,000 |
| マリオブラザーズ（任天堂） | 14,000 |
| Mr Do vsユニコーン（アンプ無し）（ユニバーサル） | 6,000 |
| もうじゃ（エイブル） | 5,000 |
| 連珠貫族（VISCO） | 6,000 |
| ロジックプロ2（メディア） | 22,000 |

### 各社ロム

#### SEGA ST-V

| | |
|---|---|
| バーチャファイターリミックス（ロム） | 1,000 |
| 水滸演武（ロム） | 1,000 |
| ゴールデンアックスザデュエル（ロム） | 1,000 |
| エジホン探偵団（ロム） | 1,000 |
| バーチャファイターキッズ（ロム） | 3,000 |
| ばくばくアニマル（ロム） | 1,000 |
| ぷよぷよSUN（ロム） | 5,000 |
| マウスケのオジャマザワールド（ロム） | 2,000 |
| サンドアール（ロム） | 2,000 |
| イントロドンドン（ロム） | 2,000 |
| 蒼穹紅蓮隊（ロム） | 6,000 |

#### TAITO F3

| | |
|---|---|
| マザー | 55,000 |
| カイザーナックル（ロム） | 3,000 |
| ハットトリックヒーロー'95（ロム） | 2,000 |
| 逆鱗弾（ロム） | 2,000 |
| ダライアス外伝（ロム） | 5,000 |
| パズルボブル2（ロム） | 2,000 |
| パズルボブル2X（ロム） | 2,000 |
| 森口博子のクイズでヒュー！ヒュー！（ロム） | 2,000 |
| クイズシアター（ロム） | 2,000 |
| クレオパトラフォーチューン（ロム） | 8,000 |
| バブルシンフォニー（ロム） | 5,000 |
| エレベーターアクションリターンズ（ロム） | 4,000 |
| 究極タイガーⅡ（ロム） | 2,000 |

#### TAITO FX

| | |
|---|---|
| ファイターズインパクト（ロム） | 5,000 |

#### KONAMI GX

| | |
|---|---|
| マザー | 25,000 |
| ツインビーヤッホー（ロム） | 3,000 |
| 対戦ぱずるだま（ロム） | 2,000 |
| 沙羅曼蛇Ⅱ（ロム） | 3,000 |
| ときメモ対戦ぱずるだま（ロム） | 10,000 |
| とっかえ玉（PCB） | 29,000 |

#### JALECO メガ32

| | |
|---|---|
| メガ32マザー | 23,000 |
| ゲーム天国（ロム） | 3,000 |
| グラディア（ロム） | 8,000 |

#### SEIBU

| | |
|---|---|
| バイパーフェイズ1NEW（ロム） | 2,000 |

#### SEGA 32

| | |
|---|---|
| ドラゴンボールVRVS（ロム） | 1,000 |
| ザ Jリーグ 1994（ロム） | 500 |
| バーニングライバル（ロム）（インスト無し） | 1,000 |

### ビデオシステム

| | |
|---|---|
| F1グランプリ | 2,000 |
| F1グランプリⅡ | 3,000 |
| スパイナルブレイカーズ | 7,000 |
| スーパーバレーボール | 2,500 |
| スーパーフォーミュラー | 2,000 |
| ハットリス | 2,000 |

### 彩京

| | |
|---|---|
| 戦国ブレード | 18,000 |
| ソニックウイングス | 8,000 |
| ソルディバイド | 20,000 |

### セイブ開発

| | |
|---|---|
| バイパーフェイズワン NV | 36,000 |

### 東亜プランニング

| | |
|---|---|
| ゴークス（P無し） | 1,000 |
| 達人 | 5,000 |
| ドギューン | 12,000 |
| フーピー | 4,000 |
| Vファイブ | 10,000 |

### 麻雀

| | |
|---|---|
| アイドル雀士スーチーパイSP | 17,000 |
| スーパーリアルPV | 8,000 |
| スーパーリアルPⅥ | 10,000 |
| ファイナルロマンス2 | 25,000 |
| ファイナルロマンスR（C付き） | 38,000 |
| ハイパーリアクション（ロム） | 6,000 |
| 麻雀エンゼルキッス（PCB） | 16,000 |
| 流星雀士キララスター（ロム） | 12,000 |
| アイドル麻雀放送局 | 2,500 |
| 熱血麻雀宣言 | 2,500 |
| ミス麻雀コンテスト | 2,500 |
| 麻雀チャンネルズームイン | 1,500 |
| 麻雀ファンクラブ | 1,500 |
| 麻雀吉本劇場 | 2,500 |
| 麻雀早くヤッてよ | 2,500 |
| 麻雀グランプリギャル | 2,500 |
| 麻雀大予言 | 1,500 |
| 麻雀キャンパスハンティング | 2,500 |
| 麻雀競馬王 | 2,000 |
| 雀師 | 1,500 |
| リアル麻雀牌牌 | 4,000 |
| 麻雀いかがです | 2,500 |
| ねるとん牌鯨団 | 2,000 |
| 華折観 | 3,000 |
| 華の舞 | 2,000 |
| 個人教授 | 2,000 |
| 家元（2コネ） | 6,000 |
| 麻雀六本木ライブ | 3,000 |
| 東京ギャル図鑑 | 2,000 |
| 麻雀 競馬王 | 2,000 |
| 麻雀 流派 | 2,000 |
| とってもE雀 | 2,000 |
| ナンパストーリー | 2,000 |
| レディーハンター | 2,000 |
| フライデー | 2,000 |
| スーパーマル禁版 | 2,000 |
| 麻雀刺客 | 2,000 |
| かぐや姫 | 2,000 |
| ミラージュ | 2,000 |
| サマーストーリー | 2,000 |
| 麻雀ダイヤルQ2 | 2,000 |
| 麻雀ラマン | 2,000 |
| 麻雀学園 | 2,000 |
| 麻雀遊戯 | 2,000 |
| 麻雀放浪記 | 2,000 |
| 麻雀シスターズ | 2,000 |
| 鹿鳴館 | 2,000 |

### 業務用 NEO GEO

| | |
|---|---|
| 餓狼伝説2 | 1,000 |
| 餓狼伝説3 | 1,000 |
| 餓狼伝説スペシャル | 1,500 |
| キングオブファイターズ'94 | 1,000 |
| キングオブモンスター2 | 2,000 |
| クイズ大捜査線 | 2,000 |
| ザ・スーパースパイ | 2,000 |
| サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 | 2,000 |
| 真サムライスピリッツ | 2,000 |
| スラッシュラリー | 2,000 |
| ステークスウィナー | 5,000 |
| ステークスウィナー2 | 9,000 |
| ダンクドリーム | 3,000 |
| ティンクルスタースプライツ | 24,000 |
| 天外魔境真伝 | 4,000 |
| 得点王 | 1,500 |
| ネオミスターDo | 8,000 |
| パズルボブル | 5,000 |
| パワーズスパイクⅡ | 3,000 |
| 風雲黙示録 | 3,000 |
| フットボールフレンジー | 2,000 |
| マジカルドロップ3 | 20,000 |
| ミューティションネイション | 2,000 |
| リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 14,000 |
| ラギ | 4,000 |
| 龍虎の拳外伝 | 2,500 |
| ワールドヒーローズ2JET | 2,000 |
| ワールドヒーローズパーフェクト | 3,000 |
| わくわく7 | 15,000 |

### NEO・GEOマザー

| | |
|---|---|
| MV 1FZ | 24,000 |

### 中古コントロールボックス

| | |
|---|---|
| パナカスタムロング | 22,000 |
| コンボAV | 24,000 |
| ベガ9000DX | 18,000 |

## 春日井ゲームセンターリサ
## 1PLAY10円玉
財布が軽くても安心!
食べて飲んでゲームして
1日500円ほど～が標準!

## 宇宙堂
### 特別会員の募集!!
まだまだ名古屋は残暑が厳しいですが、皆様いかがお過ごしですか？さてこの度宇宙堂では、特別会員の募集をいたします。会員になればすごーい特典がついてくるぞ！

①最新中古基板リストの月一回送付
②中古基板価格の消費税サービス
③最新基板の優先予約サービス
④中古基板予約の最優先出サービス。
⑤故障基板の格安修理（症状の軽いもの）
⑥故障基板のメーカーへの取り次ぎ
⑦基板買取時の価格アップ
⑧プレミアムグッズの月一回抽選プレゼント
※プレゼントは、ご購入者に限ります。
景品及び、当選者は翌月のメールにて発表!

以上のサービスが、年会費￥2,500で一年間得られます。
入会方法、その他詳しい内容については、お電話にてお受け致します。

**まずはお電話お待ちしています**

★基板の値段、有無等は、日々変動しておりますので、まずは、お電話で確認して下さい
★インスト、取説等の有無については基板注文時にお訪ね下さい。

価格には消費税（5％）は含まれておりません。

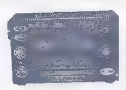
## 最新ゲームの予約受付中★値引きありますのでお問い合わせください

超お目玉 先着1名まで



エアロシティーテーブル ￥30,000（パネル別）

シグマ電子



AV-5000 ￥26,000

シグマ電子



Σ-8000 ￥15,800

KIC

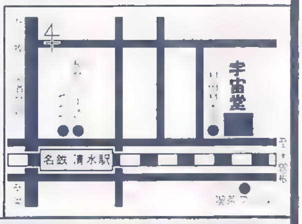


パナツインロング ￥38,000

KIC



パナカスタムロング ￥34,000




宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!!
徹底的に安い10～30円!!
★江南は江南ちびっ子センター
名古屋は天白区八事交差点のももたろう
名古屋は昭和区曙通のゴジラ屋
春日井は不二ヶ丘のゲームセンターリサ

### 新品・レトロ基板の予約OK!!
（欲しい基板を貴方のためにおさがしします。）

通販は
ヤマトコレクトサービス（代引）か現金書留にてお願いします。

ショップは
ひやかしついでに遊びにきてね。


創業24年 マニアの恋人 ㈱宇宙堂
新住所：〒462名古屋市北区大杉2-2-19 宇宙堂ビル
TEL：052-916-1407/FAX：052-916-1502
営業時間：朝9：30～深夜12：30（皆気楽にTELください）

# 第11回ゲーメスト大賞 受賞記念企画

VAMPIRE SAVIOR™
The Lord of Vampire



# ヴァンパイアセイヴァーの軌跡

**半年ではあるが、ハンター時代の下積みもあり、急速に進歩を遂げたセイヴァー対戦模様。その軌跡を今一度振り返ってみたい。**

担当：C・LAN

今年度、見事ゲーメスト大賞に輝いたのはカプコンのヴァンパイアセイヴァー。前作ヴァンパイアハンターで下地ができていただけに、プレイヤーレベルはわずか半年で非常に高いものとなった。ここでは発売された5月中旬から約半年にわたる、このゲームの短くも目まぐるしい歴史を振り返ってみたい。

## アナカリス最強説!! ～ロケテスト時代～

話題作だけに新宿でのロケテストは、連日ハンター時代にならしたプレイヤーを中心に大盛況。そんな中、快進撃を続けたのはアナカリス。なんとロケVerのアナカリスはDF中の全パンチ技がガード不能。さらにスーパーアーマーを装備しているとあって、DF発動後、宙に浮いて中パンチを連打するアナカリスが激強！ 破竹の200連勝を達成したほどだ。さすがに発売Verでは直っていた。

## 戦略の基盤ができる ～発売当初～

そして発売。インパクトダメージゲージやDFなどの新システムにプレイヤーは戸惑う。その一方でGCがやりやすくなっていたり、ADGがあるなど、初心者に遊びやすい作りにもなっている。

1カ月ほどして「空中＝安全」という図式が定着し、危険なときはとりあえずジャンプで逃げる、というスタイルが強いことが判明。これには昇龍系必殺技が空中ガードできるようになったり、ジャンプモーションが早くなったことも影響しているだろう。

それに呼応して、相手を跳ばせない工夫も発達。相手の起き上がりや攻めの連携に、ジャンプ防止の「置く」通常技が組み込まれていく。

時を置かずして、チェーンコンボではない「目押し」を使ったコンボが脚光を浴びる。前作のオルバスに代表される「ダッシュ技からの目押し」や、ビシャモンなどの「チェーンコンボ[illegible]段止めからの目押し」などが次第に実戦レベルのテクニックになっていく。

## 基本戦術の定着 ～夏休み・大会予選前～

夏休みの7～8月には大方のテクニックも出揃い、闘い方も急速に極まっていく。

この頃対戦マニアの間では一発GCはもちろん、一発ADGが常套手段に。空中戦ではジャンプに対抗してこちらも跳び込む、という手段が使われるようになる。

また、ビシャモンのガード不能技（ES絡め魂）疑惑が持ち上がったのもこの頃。

## ゲーメスト杯 ～時代は「2」へ～

ゲーメスト杯の予選が始まったのがセイヴァー2、ハンター2発売直後の9月中旬。この頃は旧セイヴァーの対戦台はセイヴァー2、ハンター2に取って代わられつつあり、全国的に旧セイヴァーは下火になっていた時期でもあった。

全国200店舗以上の代表者が集ったゲーメスト杯は非常にハイレベルなものとなった。そんな激戦を制したのはビシャモンであった。

これにて一応の決着を見た形にはなるが、セイヴァー2、ハンター2で闘いはまだ続いている。真の決着を見る大規模な舞台はなくとも、まだまだダークストーカーたちの夜は終わらない…。

## キャラクター別 前作からの変化＆進化の歴史

**●デミトリ**
デモンクレイドルは空中ガードされるが着地のスキは小さくなった。基本的な闘い方は前作から大きな変化はない。

**●ガロン**
大パンチの変更、モーメントスライスなどでワンチャンスダメージが大きくなるが、ビーストキャノンの硬化が伸びたのはマイナス要因。ダッキングが研究されるも、最終的には中堅キャラに。

**●ザベル**
空中ダッシュの着地のスキが小さくなり、低空ダッシュを絡めた攻めが強力に。これに地上ダッシュも含めた形に落ち着く。GCしやすいスカルスティングは使用頻度激減。

**●ビクトル**
当初新技メガステイクが流行。またギガバーンガード後の反撃技がなく「ギガバーン↓（GC）ギガバーン」という連携が強力。後期は電大パンチ後に跳び込んで二択をかけるスタイルが定着。

**●モリガン**
チェーンからのダクネスが前作より楽になり（ヒットバックタイミングが遅れたため）、メジャーなテクニックに。ダッシュ技の出るタイミングが遅れたため、Vダッシュの重要度が上がった。

**●アナカリス**
ダッシュ小パンチをメインに押す戦法が流行るも結局ドリル重視の闘い方に落ち着く。垂直中Pも使われるように。

**●フェリシア**
ダッシュ→チェーンがつながるようになり戦力アップ。後半サスカッチ戦のダッシュ止めなどにデルタキックが見直される。DFは最強クラス。

**●ビシャモン**
目押しからのES絡め魂がステイタスとなる。鬼首捻りは使われなくなった。後半緊急回避のためにDFが使われるようになる。とにかくテクニカル。

**●オルバス**
とにかく泡。泡自体の性質はほぼハンターと同じだが、その後毒がつながることが非常に大きい。音波、毒がため技になったことで以前よりディフェンシブになった。

**●サスカッチ**
発売直後から最強説が濃厚。強化されたショートダッシュをメインにガリガリ押す戦法が幅を利かす。後半はADG防止にロングダッシュも使われるようになる。

**●レイレイ**
天雷破でもゲージが溜まるため、結果使用回数が増え強力なキャラになる。後半は空中ダッシュや旋風舞の切り離しが研究される。

**●ジェダ**
ディオ＝セーガ→ダッシュ大キック連発が強かったが、対応されると一気に辛くなる。その後空中ダッシュの使い方が発達するも、下位キャラに落ち着く。浮き沈みの激しかったキャラ。

**●リリス**
プレイヤーは多かったが、ガードを揺さぶれず、またシャイニングブレイドの微妙な判定の弱さから使用率は大幅に下がっていく。ロングジャンプや空中必殺技などで空中戦は発達するが、最終的には弱キャラに。

**●キュービィ**
低空ダッシュメインにジャンプ防止の中Pを絡めた戦法で発売直後の混戦を席巻。後に空中浮遊も有効に使われる。

**●バレッタ**
中段の昇り中Pが強力。二段ジャンプで守りも堅い。ただ決め手がなく、闘い自体は地味。中盤以降、DFが戦略的に使われるようになる。

おわびと訂正：Vセイヴァー大会リポートの決勝トーナメント表にて、店舗名の表記が違う個所がありました。リノ戒橋店ではなく、正しくは「アメニティパーク　リノ戎橋店」でした。関係者並びに読者の皆さまには大変失礼いたしました。訂正しておわびいたします。

# ●ヴァンパイア セイヴァー　発売からの流れ

| | 11月 | 10月 | 9月 | 8月 | 7月 | 6月 | 5月 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | ・ゲーメスト杯争奪ヴァンパイアセイヴァー大会（＃3） | ・予選白熱 | ・セイヴァー2発売<br>・ハンター2発売<br>・ゲーメスト杯店舗予選開始<br>・東京エリアの3on3大会、通称「セガ杯」にて梅原君のチーム優勝 | ・マニア間では一発ADG初期装備（＃2）<br>・プレイヤーレベルが急速に上がる | ・小技連打で硬直のびる現象発見<br>・一発ADG流行 | ・跳ばせない工夫が研究される<br>・目押しコンボ続々発見<br>・一発GC者現る「ガードしてからよゆうだぜ」 | ・セイヴァー発売<br>・DFの使い方がいまいちわからない<br>・空中に逃げるが吉 | ロケテスト（＃1） |
| 最強と目されたキャラ（＃4） | ← サスカッチ、キュービィ | | | | ビシャモン | レイレイ<br>アナカリス<br>オルバス | ガロン | アナカリス |

## 1 サスカッチに今の面影はなし ロケバージョン

初期のロケバージョンでは、アナカリスとサスカッチが現在と比べて大きな変化があった。その推移を紹介しよう。

●アナカリス

最初アナカリスは、ハンターからそれほど変化のないキャラだったが、ロケテストでは誰も使ってくれない！そこで一計を案じ、開発サイドはファラオマジック系や挑発など、見た目に面白い技を追加…がそれでも使ってくれない！というわけでDFガード不能技も追加。今度はプレイヤーの目に止まり、バッチリ使ってくれている。しかし強すぎて3桁連勝続出!!でガード不能はなくなりましたとさ。

●サスカッチ

サスカッチはその昔、ハンター以前に比べて大幅に変わったキャラだった。ダッシュもジャンプもホワ〜ンとしていて、闘い方もまったく違うキャラであった。しかしそれをロケで見たプレイヤーから「こんなのサスカッチじゃない！」という声が殺到。やむなく戻すことに…。妙な必殺技やらDFのペンギンやらは、そんなかつての姿の名残であるとかないとか。

## 3 ゲーメスト杯セイヴァー大会ビシャモン

ゲーメスト杯争奪「ヴァンパイアセイヴァーチャンピオンシップ」は、店舗予選を行い、代表選手200余名で行われたハイレベルな大会。その中で頭角を現したのはビシャモン。

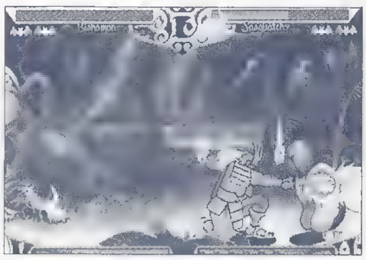
ブロック代表選手12名のうち、4名がビシャモン。かつ決勝戦もビシャモンVSビシャモン。

これにはビシャモンが強い、というのも当然あるだろうが、持ちキャラ（の弱体化？）を捨ててビシャモンに乗り換えた凄腕プレイヤーがけっこういた、という理由もある。

現にHブロック代表の平井君は元モリガン使いの初代ヴァンパイア大会の優勝者で、ハンター時代もモリガンを使っていた。

またKブロック代表の大貫君もストZERO2大会で春麗を使ってやはり優勝をおさめているプレイヤー。初めはリリスを使っていたが、限界を感じていろいろ乗り換えていき、結局ビシャモンに落ち着いたらしい。

テクニカルなビシャモンは玄人受けがいい、ということなのだろうか？ゲーメスト杯の上位入賞者のメンツもある程度定着してきた感のある今日このごろ、まあその辺の詳しいうんちく話は、次ページのP.鈴木のコーナーでどうぞ…。



ゲーメスト杯はビシャモン1、2フィニッシュ。優勝は梅原君。

## 2 一発ADGが常套手段に

一発ADGとは、文字通り一発でアドバンシングガードを行うこと。ADGのやり方は「ガード後60分の10秒以内にボタンを3〜6回押す（回数はランダム）」で、ガードした瞬間に中指と親指でパンチとキックを横一列にガリッとこするとやりやすい。

これを駆使されると相手になかなか近づけず、リスクも小さくGCよりタチが悪い。上級者がこれを使い始めた7〜8月には、一発ADGによって対戦内容が大きく変わったことで、セイヴァーをやめてしまうプレイヤーもいた。



近づけないこの悲しみ…。

## 4 未だ結論は出ていない？最強キャラの推移

「最強キャラは誰か？」

この問いの答えは誰しも気になるところだろう。セイヴァーでは発売当初からサスカッチとキュービィ、この2キャラが常に最強キャラと目されていた。そこに対抗馬としていろんなキャラが候補に挙がる…という形で展開していく。

ロケ時代のアナカリスはこの際置いておくとして、まず最強の一角に躍り出たのはガロン。チェーンコンボがダメージソースとして十分になったことが大きいだろう。動きが早いので接近、撹乱がしやすく、結果チャンスが多い…という図式だろう。しかし一発GC（ADG）や押されたときの切り返しが難しく、次第に対応されていく。

次にレイレイ。近距離の天雷破はガードを切り換える必要がなくなったものの、ゲージがたまるようになり、連続で繰り出せる機会が多くなった。空中ダッシュの性能アップも影響し、前半動き回ってゲージをため、後半一気に天雷破で勝利をもぎ取るスタイルが注目される。

アナカリスはひと通り新技を使い込んだところで前作のスタイルに戻り、ドリルをメインに押す戦法で有力株に。しかし一発GCの前に撃沈。

次にオルバス。ゲージの使い道をDFからウォータージェイルに変えることで躍進。端に追いつめられたときの脱出法をしっかり知っておかないと厳しい。

そして一発GC、一発ADG、目押しコンボを標準装備したビシャモンが最強の一角に。結局ゲーメスト杯で優勝したキャラはビシャモンであり、事実強いキャラの一人であることは確かだが、全キャラ中最強かとなると、これは答えに窮する。最強キャラは誰か？これはセイヴァーならず、格闘ゲーム全般の永遠のテーマである。

ノンフィクションの読み物です

# "勝つ"ということ

最近、対戦ゲームで闘志がわかなくなってしまった人へ贈ります。

文：P・鈴木（登場人物は敬称略）

11月2日、ゲーメスト杯。結果は、1位梅原、2位大貫。この結果は一部のセイヴァー通の人ならば、「まあ妥当なセンですな」と軽く片づけられてしまうだろう。だが、ここに一人の「勝てない」プレイヤーがいたことを知る人は少ない。

大貫晋也。ゲーメスト杯ストZERO2大会優勝の彼は、女キャラマニアとしてゲームを楽しんでいた。ハンターの時はモリガンを使っていたようで、セイヴァースタート時もそのままモリガン、そしてリリスを使っていた。

ここで運命は始まる。リリスで自信もつき始めた頃、大会で梅原大吾（キャラ変化はジェダ→（バレッタ→）ビシャモン）と対決。大貫は大敗。ここから因縁の対決は始まった。

東京各地で大会が流行した頃はキャラをリリスからモリガンに変更した。だが、このとき既に梅原はビシャモンを使っていた。2回目の対決も、モリガンの敗退に終わる。途中、レイレイにキャラを変えるもやはり負け続けた。

そしてついに、「梅原を倒す」ことのみのために、女キャラを捨て、ビシャモンを使い始めることになる。

ビシャモンを使ってからも、大貫は苦しんだ。セガ杯の予選を8店まわったにも関わらず落選。キュービィをつとに嫌い、夜寝る前に蚊が飛ぶと発狂したという。

しかし、メスト杯予選が始まるあたりから、かなりのレベルアップを果たす大貫。アナカリス相手に「じゅーぜろ」と叫ばせたり、セイヴァーで名が知られるようになったのもこのあたりからだ。

そしてついに、梅原に勝つ日が来る。今まで、リリス、レイレイで1回ずつしか勝ったことがなかった彼が、梅原相手に3連勝（4敗）。このときは梅原も焦っていたようだ。この事件は「連コイン0・2秒伝説」と呼ばれ、今もなお語り継がれている。

やがてガード不能も発見し（梅原のほうが先だが）、メスト杯に向けて努力を積んだ。

そしてメスト杯。何という運命のいたずらだろう。決勝の相手は梅原。結果は2対1っで大貫敗北。半年越しの敗退であった。

だが彼はセイヴァーを捨てなかった。その後も練習を重ね、12月現在ではあちこちの大会で勝ち続けている。梅原ともほぼ五分の試合をしているようだ。

「勝てない」からゲームをやめてしまう人。それも一つの道だが、彼のように、キャラを変えてでも「勝ち」を得ようとする道をあることをわかってほしい。彼は、強くなるための情報は素直に受け入れ、努力し、今やっと花開いた。

ゲームで遊ぶ、ではない姿がここにはある。感動だ。

ちなみに、梅原君はハンター時代に似たような努力を積んでいる。

"楽して勝つ"はない。

| | 大貫晋也のキャラ推移（ハンター時代モリガン） | 主な出来事 |
|---|---|---|
| 5月 | リリス<br>リリス（×） | 97人抜き<br>一発GC装備<br>VS梅原ジェダ（○）<br>in池袋㋘屋 |
| 6月 | モリガン<br>モリガン（×） | 横浜レイレイと会う<br>VS梅原ビシャモン（○）<br>in新宿フラミンゴ |
| 7月 | レイレイ<br>レイレイ（×） | 浜レイ指導のもとに<br>VS河村オルバス<br>inベットハーフ |
| 8月 | レイレイ（×）<br>ビシャモン | VS梅原ビシャモン（○）<br>（梅原を参考に）シビシャ指導<br>セガ杯（8連続）予選落ち<br>ハチ恐怖症<br>アナカリス「じゅーぜろ」事件 |
| 9月 | 自己流ビシャモン完成<br>（P鈴木監修）<br>ビシャモン（○） | メスト杯予選通過<br>VS梅原ビシャモン（○）<br>3－4で梅原勝利<br>史上最速連コイン事件<br>鬼鈴木と共にガード不能発見 |
| 10月 | ビシャモン（×） | VS長野モリガン（○）<br>in町田アテナ<br>セイヴァー2発売後も<br>セイヴァー1続行 |
| 11月 | ゲーメスト杯<br>ビシャモン（×）2位 | VS梅原ビシャモン（1位）<br>大会終了後もセイヴァー1続行 |
| 12月 | ビシャモン（◎）<br>ビシャモン（◎）<br>ビシャモン（◎）<br>ビシャモン（△） | in春日部<br>in新宿西口スポーツランド<br>in巣鴨キャロット<br>これら3つとも梅原不参加<br>VS梅原ビシャモン（△）<br>ほぼ五分 |

# 冬休み強化合宿計画、発動承認






自分の手を相手に押しつけて勝つんじゃなくて、相手の攻撃をも自分の戦法に組み込んで勝つ。それもひとつの勝ち方。そのためには相手のやろうとしていることを読めるようになろう。記事の裏を読むとそれが見えてくる…かも。

## 君の反撃は狙われている!

## 「待て!それは罠だ!!」

追い込まれた相手はどんな手で勝負をかけてくるかわからない。つまらない「罠」にかかって命を落とさないように、危険な連携をちゃんと知っておこう。

担当：GED

### ありがちな罠「リープ→S・A」

反撃できそうでできない技などで相手の反撃を誘い、そこにブロッキングやS・Aを決める。これが、このコーナーで扱う「罠」である。

よく見られる仕掛け技としては、まずリープが挙げられる。やはり、しゃがみガードで耐えているところに「バシッ!」とくらってしまうと、思わず手が出てしまうことも多いからだ。そして、そこにカウンターのS・Aが「ドッカーン!」とヒット。しゃがみ技を出していたりすると、しゃがみカウンター扱いとなってシャレにならないダメージを受けることになる。

リープの後はS・Aだけでなく、攻撃発生が早くてダウン属性を持つ昇竜拳や風斬りといった技も有効で、ゲージを使わず、ローリスクであることから、わりと使用頻度は高い。



リープをくらうと、次の連携を止めてやろう思って思わず手を出してしまい…、



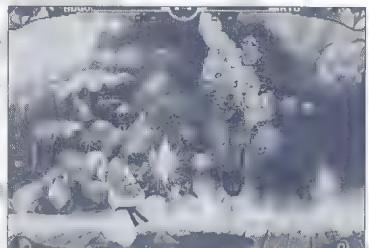
昇龍拳に当たる。ガマンして昇龍までガードすれば、ちゃんと反撃できるんだけどね。

### 手を出すと投げられちまうぞ!

リープからのスラムダンスやハイパーボム、ギガスブリーカーといった連携も非常に危険。手を出すと絶対に吸われるので、ジャンプで逃げるか、投げられ判定のない無敵技でつぶすしかない。ただ、現実的にはコマンド入力するのは非常に難しいので、ジャンプで回避することをオススメする。

スラムダンスやハイパーボムは、技を出していなければ「ピカーン!」と光ってからジャンプで逃げられるのだが、ギガスブリーカーは他の2つと違って、光ってからジャンプしたのでは手遅れ。光る前にレバーがジャンプ方向に入っていなければならないので、これは完全な読みの勝負となる。ヤツのゲージが溜まっていたら注意しておこう。

投げ系のS・Aでなくても、リープ→コマンド投げという連携がきそうであれば、やはりリープ後にジャンプで回避を試みるのがいい。手堅いのはバックジャンプだが、投げのスカりポーズ中を反撃したいのであれば垂直ジャンプするといいだろう。



リープから投げ系S・Aもかなり怖い。



手を出してしまうとこの通り。ジャンプで逃げないと危険だぞ。

### ありがちなのは追い込まれてからのバクチ勝負

ただ、これらは基本的に当たるか外れるかわからないバクチなので、あまりバカスカ狙ってこられるわけではない。しかも、ガードすれば反撃できるS・Aも多いので、しっかりガードして反撃することが大切だ。事故ると痛いとはいえ、ガード時の反撃にしっかりS・Aなどを叩き込めば、そうそう狙ってくることもなくなるだろう。

相手がこういったバクチ勝負に出るのは、「追い込まれているので大技を当てて流れを変えたい」とか、「あとS・A一発で倒せるので一気に勝負を決めたい」といった心理状態であることが多い。さすがに上級者ともなると「手痛い反撃を避けるため、相手にS・Aがない状況で仕掛ける」といった戦略も混ざってくるが、やはりたいがいのプレイヤーは、前述のような「追い込まれた心理状態」でバクチをしかけてくることが多い。つまり「うわーーいくしかねーッー」という状況にある相手には気をつけようということ。こう

いった相手は「リバーサルS・A狙いが多くなる」のと同じように、通常の連携でも逆転性の高い（ハイリスク、ハイリターン）な行動を起こしやすいからだ。

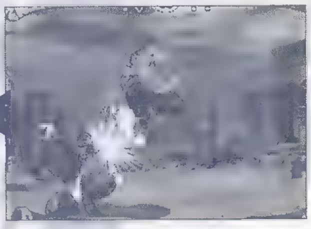
## ブロッキングトラップにも注意！

話を具体的な「罠」のほうに戻すとしよう。

カウンターS・Aと並び、「反撃を誘ってブロッキング」という罠も忘れてはならない。「リープ後の連携を止めようとして手を出したらブロッキングされた」なんていうのは非常にありがちな光景。ブロッキングは、S・Aと違って明確な隙がないのがやっかいな点だ。

ギリギリ投げ間合いに入らないようにリープを当て、相手の投げ失敗で出る通常技をブロッキングするという罠もある。「至近距離でリープをくらったらとりあえず投げ」というクセがついているプレイヤーはこの罠に引っかかりやすいので注意してほしい。

リープをくらったからといって、安易に投げを試みると…、



微妙に投げ間合いの外に着地され、ブロッキングされることも。「至近距離だから投げ」というクセが付いていると危険。



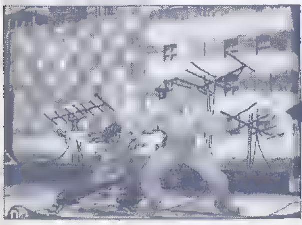
## 反撃しにくい技には危険が潜んでいる

仕掛け技には、スラッシュエルボーや鉄山靠といった技もよく使われる。これらは、小を使われると反撃ができず、中以上であっても通常技での反撃は無理。これらの後はわりとブロッキングを狙われることも多いので注意してほしい。どちらもEX版なら一見して小以外と判別できるので、このときは逃さずにS・Aで反撃できるようになろう。

S・エルボーは、小が届く距離から使われた場合は反撃をせず、中以上でなければ届かない間合いでガードした場合のみ反撃しよう。こうすれば、間違って小に対して反撃するというミスを防ぐことができるからだ。



中以上のS・エルボーは反撃可能とはいえ、



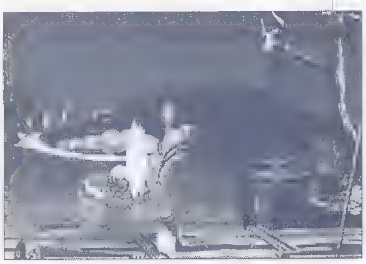
通常技で反撃しようとするとブロッキングの的となる。

ケンやショーンの竜巻旋風脚は、ヒットしてもダウンしないので、わりといろいろな罠が待っている。ブロッキング、リープ、S・Aなどがあり、ケンなら昇龍、ショーンなら再び足払いトルネードを狙うことも考えられる。ケンの竜巻はEX以外ならすべてS・Aで反撃可能だということも覚えておこう。



竜巻の後もわりといやな状況。昇龍、ブロッキング、リープなどの選択肢が考えられる。たまにS・Aがくるので注意。

いぶきの下中K（スライディング）の先端や雷打をガードさせた後、旋の1回止めの後も注意。風斬りやブロッキングの罠が待っていることも多いからだ。雷打や旋のガード後はS・Aでのみ反撃可能だが、いぶきのすばやい連携に翻弄され、反応が遅れることも多い。



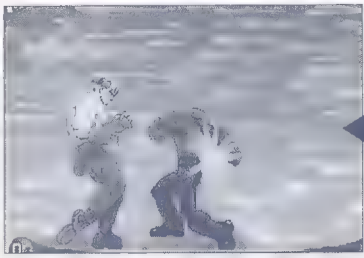
この後もブロッキングされやすい。S・Aなら反撃だが、慣れないとムズイ。

ヤンの中パンチT・Cや蟷螂斬一発止め、レバー前中Kの後のブロッキングや雷震魔破拳にも注意。

これら以外にも仕掛け技として使われる技は結構あるが、その特徴はどれも「反撃は難しいが、手を出せば次の連携が止められる」という点が共通している。ただ、実戦では予期せぬ攻撃がくると反応が遅れがちなので、リュウの上段足刀蹴りのように余裕で反撃の間にあう技であっても、遅れてブロッキングされてしまうことも意外と多い。



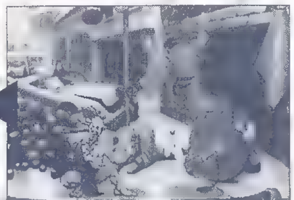
コークスクリューをガードしても、しっかりS・Aで反撃しないと…、



再度打たれて大ダメージ―反撃手段がないのなら、おとなしくガードしてS・Aを消費させるのも手だ。

## スカしからのバクチ

リープや必殺技などをスカし、わざと隙を作ることで反撃を誘うという手もある。もちろん、うかつに手を出すとS・Aやブロッキングの餌食となる。



わざとリープをスカらせて、



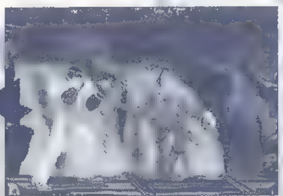
ブロッキングやS・Aを狙うプレイヤーも多い。

この場合の誘い技としては、わりといろいろな技が想定される。

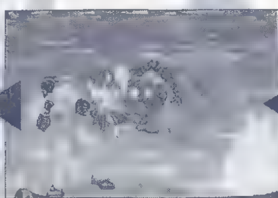
例えば、あからさまに投げ間合い外なのにコマンド投げのスカりポーズを見せたり、モンスターラリアットをスカして近寄ってきた場合なども怪しい。その隙に何か反撃したくなるのを見越してハンマーマウンテンを狙っているのかもしれない。

マレットスマッシュをギリギリ当たらないように空振りさせているヤツも怪しい。思わずブロッキングしたくなる心理を突いてブレイブダンスを狙っているのかもしれない。

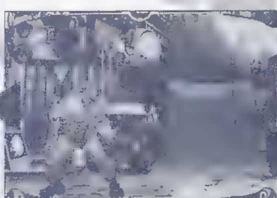
おもむろに何も技を出さずに跳び込んでくるヤツもかなり怪しい。着地を投げてやろうと思っているのを見越し、着地と同時に投げられ判定のない無敵技を出すかもしれないからだ。当然、こういう手の込んだことをしてくるヤツは、空中ブロッキングで対空技を無効化しつつ跳び込んできていることが多い。



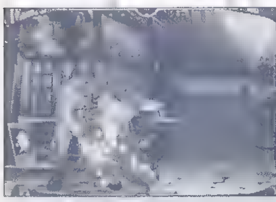
小マレットスマッシュは、CPUエレナがよく使ってくるせいか、思わずブロッキングしたくなってしまう。



そこで、わざとスカらせてブレイブダンスを狙ってくるプレイヤーもいる。こうした誘い技の持ちネタをいかに早く見切るかも大切だ。



空中ブロッキングで対空技を無効化しつつ跳び込み…、



着地と同時にEXジェットアッパーやエアニースマッシュ！EX化によって投げられ判定が消えるのを利用した罠だ。

もう「決め打ち」は卒業!

# 「HIT確認」の概念

当たったら出して、ガードされたら止める。これが大人(?)

担当:RED

## ~ある対戦風景~

とあるゲーセン、ストⅢセカンドの対戦台。アレックスとユンが闘っている。

バシュ!ドスー!ぴっか~ん「YOU CAN'T ESCAPE!」アレックスのEXスラッシュエルボー↓ブーメランレイドがユンに炸裂。

ユン使い:「くっそ~いい気になって突進連続技ばっか狙いやがって!今度はガードしてブーメランレイドのスカリに連続技ブッ込んでやる!!」

バシュ!ガッ!こんどはEXエルボーがガードされた。しかし、今度はアレックスはブーメランレイドを出さない。

ユン使い:「くっそ~エルボーをガードされた時に限ってたまたまスーパーキャンセルブーメランレイドをミスりやがって!!運のいい野郎だぜ!!!もう頭にきたぜ!おりゃ~オレ様の連続技をくらえ~雷撃蹴↓ターゲットコンボ↓揚炮だ~。この程度の連続技、絶対出すぜ~オレ様の連続技テクを甘く見るなよ~!」

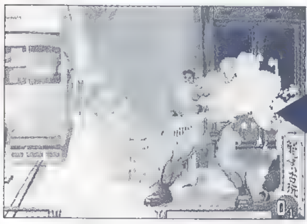
アレックスががっちりガードしている上から、誇らしげに連続技を出し切るユン。当然、揚炮までガードされてしまった。

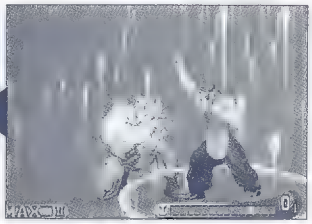
アレックス使い:「バカかこいつ…」

バシュードスーぴっか~ん!「YOU CAN'T ESCAPE!」またもやアレックスのエルボーレイドが炸裂。ユン使い、あっけなく2ラウンド目も取られて席を立つ…。

ユン使い:「あのアレックス、運だけで勝ちやがって、超~ムカツクぜ。なんかたまたまエルボーがヒットしてる時だけ連続技が成功しててよ~。」

このユン使いに足りないものは何か?それは、今回のお題となる「ヒット確認」の概念である。


ガードされたら大きな反撃をくらってしまうぞ。


揚炮はガードされるとスキが大きい。

## ヒット確認とは?

そもそも、ヒット確認て何?という人のために基本的なところから話を始めよう。

ヒット確認というのは、読んで字のごとく、連続技を仕掛ける時に、技がヒットしているかガードされているかを見て確認することだ。

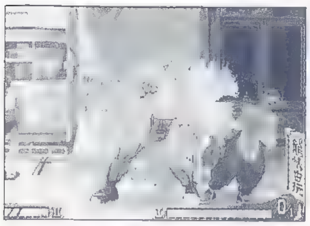
連続技の最後の技が、ガードされると反撃を受ける連続技の場合、初段がガードされていたらその最後の技を出すのを止めなくてはならないのである。

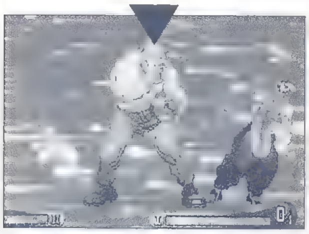
たとえば、ユンのターゲットコンボからのスーパーアーツ(槍雷連撃や揚炮)。

これはもちろん入ればでかい連続技だが、最後のスーパーアーツはどちらもガードされるとスキが大きく、簡単に反撃を受けてしまう技となっている。逆に、ターゲットコンボの中P↓大P↓後ろ大Pで止めておけば、絶対に反撃は受けない。

だから、ターゲットコンボの入力途中でヒットしているかガードされているかを確認して、ヒットしている場合だけ最後のスーパーアーツまで入力し、ガードされている場合は入力をやめるのが理想的といえる。ガードされているのに何も考えずに毎回スーパーアーツまで出し切ってしまうのでは、ガードされていた場合はゲージは無駄になるわ大反撃をくらうわで、ロクなことがない。

このようにヒット確認なしで連続技を最後まで出し切ってしまうことを、俗に〝決め打ち〟と言う。ヒット確認が容易な連続技なのに決め打ちばかりするのは、愚かな行動だということを覚えておこう。


EXエルボーからのブーメランレイドは…、


ヒット確認から入力可能。詳しくはキャラ別ページ参照。


ガードされている場合は、反撃を受けない技で止めておくことが重要。

## 決め打ちしてもいい連続技

もちろん、すべての連続技がヒット確認が必要なわけではない。最後がガードされても反撃を受けない(受けにくい)技になっている連続技なら、ヒットしている場合もガードされている場合も決め打ちを仕掛けてあまり問題はないと言える。

たとえば、アレックスのジャンプ大P↓立ち中K↓小フラッシュチョップという連続技。

この連続技の場合、最後の小フラッシュチョップは、ガードされても反撃を受けない技なので、決め打ちしてしまってもあまり問題ないのだ。

ただし、最後の技をガードされても反撃を受けない連続技であっても、途中が連続ガードになっていない連続技は、ブロッキングやスーパーアー


この連続技はヒット確認は難しいが、最後の小フラッシュチョップをガードされても反撃は受けないので、決め打ちで仕掛けてもOK。

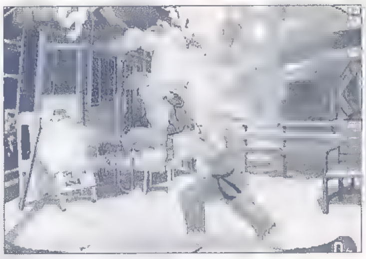
ツで割り込まれる可能性はあることは覚えておこう。

まあ、ここまで考えてしまうと、ブロッキングを交えたストⅢ独特の駆け引きにまで話が広がってしまう。ここで重要なのは、連続技の最後の技が、スキが小さい技ならば、決め打ちしてもそれほど危険ではないということ。とりあえず、このことだけ意識しておこう。

## ヒット確認の難易度

さて、一言でヒット確認と言っても、連続技によってその難易度は様々。

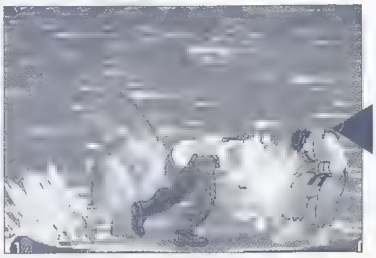
さっき例に挙げた、ユンのターゲットコンボからのスーパーアーツだったら、ターゲットコンボの3段の間にヒット確認をすれば良いので、かなりヒット確認が簡単な部類と言えるだろう。基本的に、ターゲットコンボからの連続技はヒット確認が容易だといえる。


こんな状況なら、ヒット確認もクソもない。

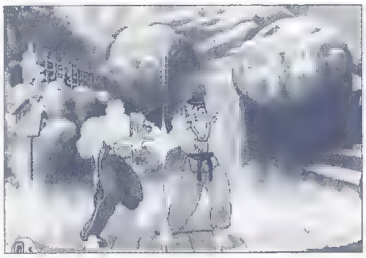
逆に、ヒット確認が難しい連続技というのも当然ある。前号で紹介されているが、ダッドリーの立ち大P→ローリングサンダーという連続技は、ヒット確認から決められるようになるためには、ある程度の訓練を必要とされる。

このような、ヒット確認がやや難しいが強力で、練習次第ではヒット確認が可能になる連続技は、プレイヤーの技量が最も問われるもので、意識して練習していくことがとても大切だ。


立ち大パンチヒット！大急ぎでローリングサンダーを入力だ。


慣れればヒット確認できる範囲内だ（ダッドリー担当談）。

難しいを通り越して、ヒット確認はまず無理という連続技もある。同じくダッドリーで、立ち大K→EXマシンガンブロー～という連続技はEXマシンガンブローの後、さらに追い打ちができる非常に強力な連続技だが、ヒット確認がほぼ不可能な上、マシンガンブローもガードされると反撃を受けてしまう技となっている。この例以外にも、決まれば強力だがヒット確認は難しく、決め打ちするのも危険な連続技というのは、うまく工夫して使っていく必要がある。

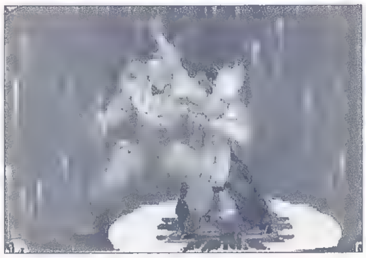

立ち大キックキャンセルでEXマシンガンを入力しなくてはつながらないので…。


ヒット確認は無理。ブロッキングからの反撃にでもつかいますか。

## 確定状況では決め打ち！

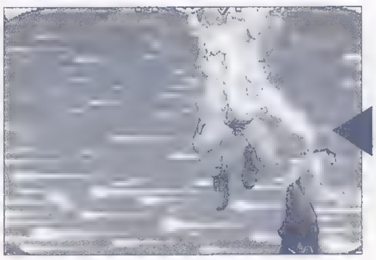
ヒット確認が無理な連続技なら、当然決め打ちでいくしかないわけだが、初段ヒットが確定する状況では問題なく狙っていける。

ストⅢならではの狙いどころとしては、やはりブロッキングからの反撃。ブロッキングからの反撃なら、高い確率で初段の技をヒットさせることができるだろうから、時には強気でデカイ連続技を狙っていくのも必要だ。


こんな状況なら…、



ヒット確認もクソもない。


自信を持って最大反撃を叩き込め。

# ブーメランレイド最強伝説 アレックス




今回はブーメランレイドについて。今回の内容をマスターすれば、ハイパーボムやスタンガンヘッドバットより強いーかもしれないぞ。

## エルボーレイドをマスターせよ！

まずは、EXスラッシュエルボー→ブーメランレイドという連続技をマスターしよう（以後この連続技をエルボーレイドと表記する）。

EXスラッシュエルボーはご存じの通り2段技で、1段目の後、2段目の後いずれもスーパーキャンセルしてブーメランレイドにつなげることができる。が、1段目キャンセルに利点はなく、エルボーレイドはすべて2段目キャンセルと考えてもらってOKだ。

実戦でこのエルボーレイドをどう使っていくかというと、これが実に単純。相手と間合いが離れているときに、適当にEXスラッシュエルボーを出して、ヒットしたらブーメランレイドへつなぐだけ。

まあ、EXスラッシュエルボーの出しどころはプレイヤーのセンスによる部分が大きいが、中間間合いでいきなり出すだけでもけっこう当たるものだ。

## ヒット確認しよう

ここで重要なのは、必ずヒット確認してからブーメランレイドを出すようにすること。これができないと、単なるバクチ突進連続技野郎になってしまう。ブーメランレイドをガードされると、最後の投げすかりモーションに跳び込みからの連続技を入れられる可能性が高いし、ゲージも無駄になるしとロクなことがない。

EXスラッシュエルボーは2段技なので、ヒット確認からスーパーキャンセルでブーメランレイドを出すのはそんなに難しいことではない。

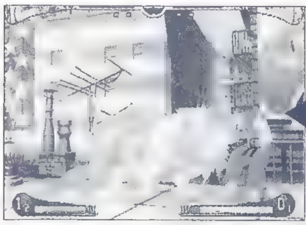
1段目がヒットしたのを確認してからブーメランレイドの入力をして、1段目スーパーキャンセルでつなげばいいのだ。

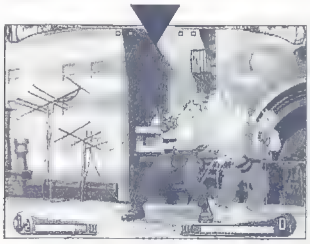
まずは、決め打ち（ヒット確認しないこと）でいいから2段目キャンセルでブーメランレイドへつなぐ感覚を覚え、慣れてきたら、EXスラッシュエルボーがガードされた場合はブーメランレイドの入力を中止できるように訓練していこう。

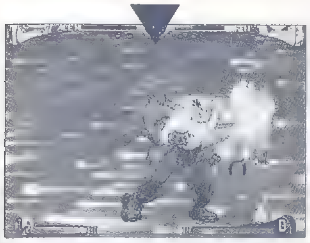
ヒット確認からのエルボーレイドをマスターすれば、ヒットしたときは約4割の体力を奪い、ガードされてもゲージの消費はEXスラッシュエルボーの分のみという、実にゲージおよびダメージ効率の良い攻撃手段となる。

ただし注意したいのは、EXスラッシュエルボーをガードされた場合、一部のスーパーアーツで反撃される恐れがあるということ。別表にまとめておいたので、これらのスーパーアーツで的確に反撃してくる相手と対戦するときは注意しよう。


EXエルボー発射！


1段目ヒット！ここでヒットorガードを判断する。


そして2段目の後に…、

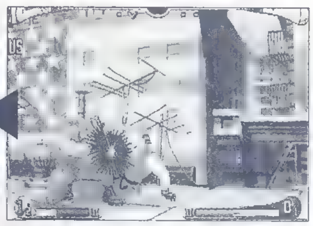

スーパーキャンセルブーメランレイド発動。４割いただきだ。

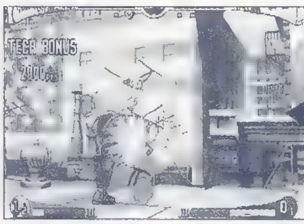
## ブロッキングからの反撃

密着もしくはそれに近い間合いでブロッキングしたときの反撃には、立ち中キック→小フラッシュチョップ→ブーメランレイドを狙ってみよう。

小フラッシュチョップ→ブーメランレイドは、スーパーキャンセルではなく、小フラッシュチョップが戻ってから素早く出せばつながる。タイミングがややシビアで、練習が必要だが、体力ゲージ5割弱もの大ダメージを奪える連続技だ。ブーメランレイドを極めるなら必ずモノにしたい連続技だ。

もちろん、跳び込みからも狙えるが、間合いによっては最後の投げがスカってしまうこともある。小フラッシュチョップの先端がぎりぎりで当たったようなときは、とっさにブーメランレイドを出すのを止められれば理想的。

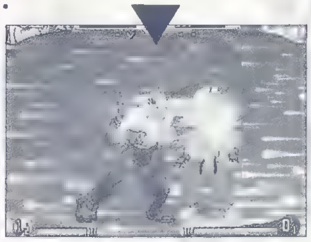

密着状態のブロッキングからは…、



近立ち中キックをキャンセルして…、



小フラへつなぎ…、


さらにノーキャンセルでブーメランレイドをつなぐ。

### EXスラッシュエルボーをガードした後に反撃できる技

| | |
|---|---|
| ユン | 槍雷連撃 |
| ヤン | 雷神魔破拳 |
| ケン | 疾風迅雷脚 |
| いぶき | 破心衝 |
| ショーン | ハドウバースト |
| エレナ | ブレイブダンス |
| ダッドリー | コークスクリューブロー<br>ローリングサンダー |
| ネクロ | 超電磁ストーム |
| ヒューゴー | ハンマーマウンテン |
| ユリアン | タイラントバニッシュ |

## リープからのブーメランレイド

リープ→ブーメランレイドは、リープの打点が低ければ連続になる。ヒット確認は厳しいが、リープをガードされた上からブーメランレイドを出しても、それはそれで悪くない連携なので、決め打ちである程度使っていくといいだろう。



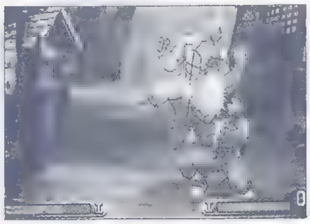

ユリアンというキャラは、技のリーチはなかなか長く、ダッシュは高性能。だが、攻撃力が低く必殺技は溜め系。そして背が高い。つまり遠距離中距離戦は素早いダッシュで自分の間合いを調節しつつ、リーチの長い技を生かして闘えるが、接近戦はかなり苦手といえる。相打ちは振り、当ててもあまり痛くないし、とっさに必殺技を出すこともままならない。

が、時にはこの接近戦を行わなければならない時もある。相手に押されたとき、相手に体力をリードされた時に待たれたときなどがそうである。

相手側が空中ブロッキングをマスターしているのなら、この接近戦が多発する。従ってこの苦手な接近戦をどうにかしないといつまでも負け続けてしまうだろう。というわけであまり有効ではないが、接近戦について見ていこう。

## リープと立ち中Pが戦力

まずは核となるリープアタックの性能について。ユリアンのリープアタックは攻撃発生が早く、着地まで技を出しているタイプのもので、性能的には言うことなし（ただダメージが…）。


リープアタックはダメージを無視して使うしかない。

リープアタックは出した直後に◆にレバーを引き、すぐに溜めを作るといい。

次に相手の行動を考えた上での通常技を見ていくと、

①立ち中P
②しゃがみ小攻撃
③しゃがみ中K

が有力だ。ダメージ重視の立ち大Pは自分が攻めているときに使う。

①は発生が早く、下ブロッキング不能（しゃがんでスカされることが多い）が技の隙が少ないので多用する。この立ち中Pならば、相手のリープアタックや立ち技をつぶすことも多いので思いきって立って使っていこう。

この技を出した後にリープアタックを出すとこれが効果的。足下を狙って出してきた足払い系をスカすことが多いからだ。


この中Pが重要。隙も少ないので多用すべし。

②はリープアタックの後に出したりしていく。この技を出している間に溜めを完了させるわけだ。理想はリープ→小攻撃の間で完了するのがいいが、少し溜め始めが遅いと2発小攻撃を出さないといけない。

この小攻撃にキャンセルをかけて、タックルかヘッドバットを出していく。またはリープアタックかしゃがみ中Kにつなぐといい。

注意したいのがリープ後。投げ間合い内に入っていたときに小攻撃を出してもほぼ間違いなく投げられてしまうのだ。よってこの場合は投げ入力しないといけない。リープアタックが、かするかスカったときにこの小攻撃を出していこう。

③はダメージと下段なので使っていく。この後も②と同様、タックル、ヘッドバット、リープが有力な選択肢。たまにダッシュ投げを試みてもいい。

以上の技を組み合わせて使っていく。連携として例をあげると、

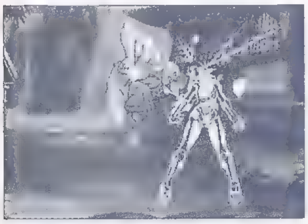
①リープ→しゃがみ小K→立ち中P→リープ→リープ
とか、
②しゃがみ小K→タックル→リープ→しゃがみ小K→ヘッドバット→投げ
とか。まぁこれはあくまで例なので、発展はいくらでもするが、手数的にこれくらい出すのが精一杯だ。これ以上やるとデカイおつりをくらいやすい。この連携でダメージはあまり奪えないが、あくまでプレッシャーとして考えて使っていかないとかなりなめられてしまう。なめられたらそれこそ、ひたすらまとわりつかれて即死してしまう。注意と度胸が必要だ。

## EXヘッドバット

バクチ、それはユリアンに残された唯一の希望。先ほどの接近戦の間合いでの技を出した後、つまり自分の攻めが終わった後の少し離れた間合いから、突然EXヘッドバットで突っ込むのだ。

すると、動こうとした相手によくヒットする。コンボにして大ダメージを奪え!!

もしスカったりガードされたりしても投げを入力すればほぼノーダメージで回避できるのでゲージがあったら迷わずEXヘッドバットを狙おう。


連携が終わったら…狙え!!これが唯一の大ダメージ源か？

# 最終ヒューゴリアンへの布石!
# ヒューゴー



前号で紹介した究極の連続技は、少なくとも額に飾っておくものじゃ～ないぞ!

担当:アディオスToshi

画面端に相手を追いつめた状態でウルトラスルー。その追い打ちに、パームボンバーを3～4発入れ気絶に追い込む。そして、もう一回同じ連続技を入れ終了…。

と、まあ、これがヒューゴーの究極の連続技の大まかなところ（詳しくは前号参照）だが、もう、実戦には投入しているだろうか？

もちろん「即死コンボ」なので、そう簡単には決まるはずはないし、決まっても困る。また、それに執着していては取れるラウンドも落としかねない。やはりウルトラスルーは、つかむまでの時間がかかりすぎるので、投げるチャンスが訪れたら素直にムーンサルトプレスを入れるのが正解だ。

しかし難しいからと言って、まったく狙わないというのも、もったいない話。ウルトラスルーのコマンドを入れるかどかはその状況次第だが「端に追い込む」というルーチンは持っていても損はしないはず。

そこで今回は「いかに相手を画面端に追い込むか」ということを念頭に置いた、対戦攻略をお届けしたいと思う。

## Sバックブリーカー単体を見直す

相手を画面端に追い込む作業は、このゲームの性質上、そんなに難しいことではない。しかし、それはあくまでも全体での話。やはりヒューゴーの機動力は極端に低く、普通に闘っていてもこちらが追い込まれることのほうが多いはずだ。

そこでエ夫しよう。ヒューゴーには、シュートダウンバックブリーカーとモンスターラリアットというあまり使えないが、機動力だけは高い技がある。これらを使い、相手を追い込む。ちなみにラリアットついては先の号で説明済みなので、ここではシュートダウンのみに絞ることにする。

まず対空兵器としてシュートダウンを扱う場合。当然、昇龍拳のように引きつけてはダメ。できるだけ遠い間合いで「跳びそうだな」と思ったら（大で）もう出しておく。見てからでは遅い。

もちろんバクチなので無理に使う必要はないが、この技



こんな距離で様子を見合う状況。レバーだけは入れといて…。



跳びそう、と感じたら思い切ってつかみにいく。

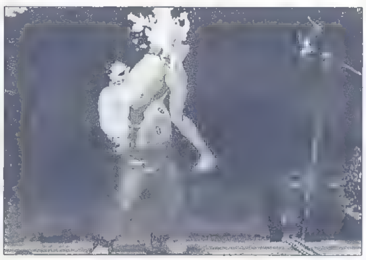


ほとんど画面端にもっていくのがいい。KSには注意。

は成功後相手を画面端に追いやるばかりか、自分も慣性がついてキャラ間が開かない。つまり端に追い込みつつ起き攻めができるという、理想的なシチュエーションに持っていってくれるのだ。

また相手キャラにダメージを与えるのは確かにいいが、リスクも伴うもの。だがシュートダウンの機動力だけは生かしたい。そんなときは、相手を遠くに吹っ飛ばして出る距離を詰めるのに活用する。

ハンマーマウンテン、中P投げの後がちょうどそれ。しかし特にマウンテンの後は投げ返される恐れがあるので、堅くいくのなら中P投げの後のみに限定するといいだろう。



中P投げでレバーガチャ。この投げの後は…。



シュートダウンで一気に近づき…。

## つまりは起き攻めにいく



投げならリープ。警戒されていたら…。



小P連打。ヒットしてたら当然、ハンマーに。



起き攻めを展開。あまりやりすぎないように。

画面端に追い込んでいるいないに関わらず、相手を転ばせたなら"起き攻め"にいく。基本的に、やることはこれまで書いてきたこととさほど変わりはないが、ウルトラスルーを最終目的とするなら、やはりリープアタックを多用していきたい。

それで入ったなら、当然相手もこちらの投げを警戒しているので、すぐに投げにいくのではなく小パンチ連打で様子を見る。

相手が投げ返しを入れていないのであればリープ→リープといっても問題ないが、ヒューゴーのそれは重いので間を投げられやすいので注意してほしい。

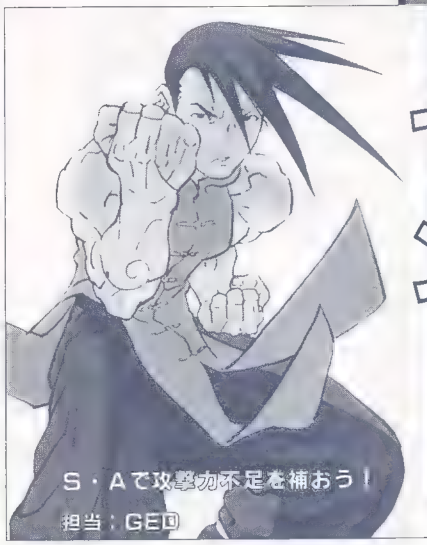
また小P連打の場合は、そのままではプレッシャーがかけられないので、ハンマーを選択肢し、ヒット確認したらつなげるようにしよう。

こうやって相手が小Pをガードし、もしくはブロッキングを入れるようになればウルトラスルーを仕掛ける。そして連続技タイムだ。もちろん、こんな回りくどいことをせず、起き上がりに直接投げにいくのも勇気はいるが有効。



もうくらいたくないと、ガードしだしたら投げて終了。

# やはり転身穿弓腿なのか!? ヤン




## 立ち中Pキャンセル蟷螂斬で攻めたいが…

遠距離立ち中Pにキャンセルがかかるのは知っているだろうか？まあ、知ってはいても、「うまくキャンセルできないんだよなぁ」と思っている人も多いことだろう。

それもそのはず。じつはこの技、キャンセル受け付け時間が短いばかりか、ニュートラルのものにしかキャンセルがかからないという特徴があるからなのだ。

ありがちな失敗は、コマンド入力を急ぐあまり、立ち中Pのときにレバーが入ってしまっているというケース。ニュートラルを意識し、すばやいコマンド入力を心がけることが大切だ。

使いどころとしては、相手が下ブロッキングを狙っているところや、立ち中パンチT・Cの虎撲子がスカってしまうような微妙に距離が離れている場合。下中Kキャンセル蟷螂斬やリープと並ぶ選択肢として覚えておいてほしい。

## 転身穿弓腿でしっかり追い打ち

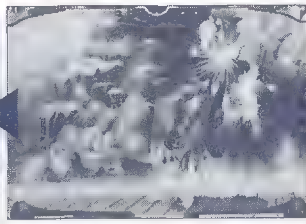
転身穿弓腿は、主にターゲットコンボ（T・C）からの連続技、飛び道具へのカウンター、返し技などに使われているが、追い打ちに使えるという点も忘れてはならない。

立ち中Kを対空に使って跳び込みを落としたら、中穿弓腿で拾い、さらに転身穿弓腿で追い打ちをかけよう。早すぎると下を通り抜けてしまったり、カス当たりになってしまうので、着地ギリギリまで引きつけるのが重要なポイント。ゲージがなかったり、転身穿弓腿を選んでいない場合は、立ち中Pで追い打ちしておこう。

キック投げ（ヒザ蹴り）の後も追い打ちが可能で、ユンの揚炮と同じく、着地寸前のところを拾うことができる。

画面端で白虎双掌打がヒットした場合も追い打ちが可能。追い打ちとは違うが、下大Pからノーキャンセルで転身穿弓腿につなぐこともできる。結構難しいが、ちゃんと画面中央でもつながるので、余裕があったら狙ってみるのもいいだろう。前回も書いたが、画面端なら立ち小キックT・Cからノーキャンセルで転身穿弓腿もつながるぞ。


立ち中Kで跳び込みを落としたら、


中穿弓腿で追い打ち。


さらに転身穿弓腿で拾うこともできるぞ。

## 唯一の無敵技

雷震魔破拳は、返し技や割り込みによるカウンターがメインだが、出かかりに無敵があるという点を生かした別の使いどころもある。ブロッキングしながらの空ジャンプやリープの着地後などがそう。雷震魔破拳コマンドと投げの入力を重複させ、仕込みつつ使えば、相手が技を出していれば無敵技が発動し、投げられても投げ抜けになるというわけだ。

相手の攻撃に割り込んだりして防御的に使う場合は、ガードされたときの反撃が怖く、リスクが高いという感がある が、攻めの連携にうまく組み込んでカウンター狙いで使っていくのであれば、多少はリスクを軽減することができる。

レバー入れ中Kや小蟷螂斬の1打止め、中パンチT・Cの後など、丁度いい間合いになる攻撃をいくつか用意しておき、そこからの連携として使っていくといい。こうしてガード後に少し離れるようにしておけば、反撃できる技はかなり限定されるはず、S・Aが溜まっていなければなお良し。雷震魔破拳は、こうしたガード後の間合いやS・Aの有無を考慮して使えるようになれば勝率も上がるはず。もちろん、相手のS・Aなどの反撃性能が優れていたら無理せず転身穿弓腿にするというのもひとつの手だ。

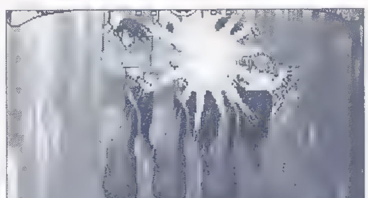
## セットプレイで勝負をかけろ！

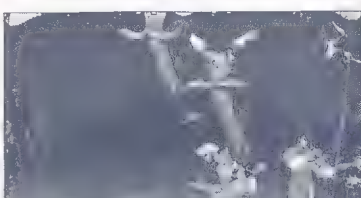
分身自体が攻撃力を持っているという点においては幻影陣よりもすぐれているが、幻影陣と違ってコンボ用の技ではないので、安定したダメージが見込めないのが大きな欠点。だが、セットプレイからいくつかのパターンを持つことで効果的に使っていくことはできる。

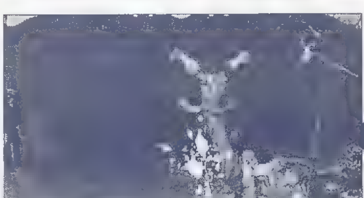
立ち中パンチT・Cからのキャンセル星影円舞を例に挙げると、ハイジャンプ雷撃蹴で裏に落ちて下小Kというのが基本で、この場合は雷撃蹴が先にヒットする場合は裏ガードになるし、本体の下小Kが先にヒットになる。やっているほうもどっちが先に当たるか分からないくらいなので、相手はカンでガードするしかない。そして、ガード方向を間違ったら蟷螂斬への連続技につなぎ、再び同様の起き攻めにいく。これが2セット決まれば約半分の体力を奪うことができる。

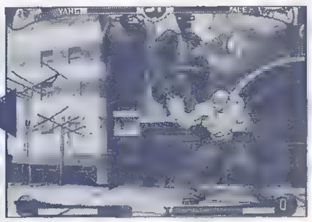
相手がリバーサル無敵技を出すようなら、裏に落ちてガードしていればいい。ちゃんと密着にならないように着地すれば、たとえ起き上がり投げにこられても大丈夫。投げ失敗で分身の雷撃蹴をくらうのがオチだ。

クイックスタンディングされると裏に着地することこそできないが、雷撃蹴を低い打点で重ねることはできる。しかも、たとえブロッキングされても分身は時間停止の影響を受けないので、お構いなしに雷撃蹴で突っ込んでいってくれるのだ。


クイックスタンディングしない相手には、中パンチT・Cキャンセル星影円舞の後、


ハイジャンプからの雷撃蹴で背後に着地し、足払いからの連続技などを狙っていこう。


本体の攻撃をガードしようとすると雷撃蹴がヒット！例えガードされても、下段からの連続技をくらってくれることも多い。

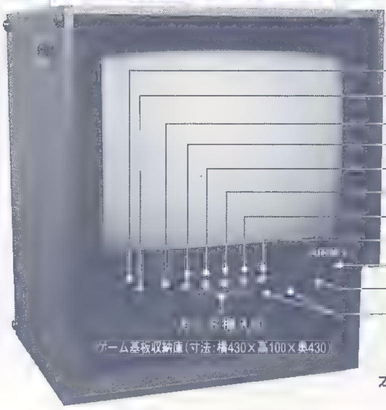

例えブロッキングされても、


止まるのは本体だけ、分身は止まらないのだ！

# ゲーセン基板の最終兵器V−9

**初心者に最適**
**バーチャもOK**

資料ご希望の方は
80円切手2枚を
同封の上、V9係まで
お申し込みください。




本体寸法：横480×高560×奥430

## 型番Ｖ−９　¥99,800

Ｖ−9は直接販売しかしておりませんのでご注文は直接当社にお申し込みください。

### Ｖ−９の特徴

＊モニター、コントロールBOX、ゲーム基板収納庫の一体化により場所を取りません。接続が簡単です。Ｖ−９にΣ8000とゲーム基板を接続するだけです。
＊モニター調整に必要なＶＲを前面につけていますので調整が非常に簡単にできます。
＊5V/15Aの電源パックを使用していますので大電流の必要なバーチャ等のゲーム基板もＯＫです。
＊ゲーセンの19インチモニターを使用していますので今までみたいにゲーム基板によってテレビに映らないという問題もありません。
＊縦置き、横置き可能ですので縦スクロールのゲームも問題ありません。
＊RGB21入力がありますのでサターン、プレステ、スーファミ等のRGBコードが使用できます。




### ＡＶ−5000の特徴

＊ゲーム基板をテレビに映す装置です。
＊テレビのビデオとオディオに接続するだけですから簡単です。
＊くっきりと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応（別売のS端子が必要）
＊超小型（縦125×横200×奥95）

**型番AV-5000　¥26,000**

付属品：テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード１本
注意：本体だけでは使用出来ませんので別売りのΣ8000が必要です



### 大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK（接続コード付）
**型番MST-8　¥9,800**（350×200㎜）

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
R&K 052(732)3874／イエローバッグ 075(343)4860
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
㈱TAMAYA 03(3323)9911／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910／ロータスプレス 03(3760)6630

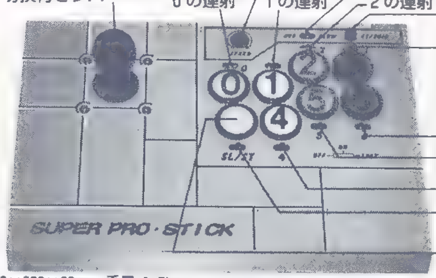
☆☆別売コード☆☆

ＲＧＢ21コード…… ¥3,500
ＲＧＢ15コード…… ¥5,000
Ｓ端子コード……… ¥2,500
ＶＨＦコード……… ¥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

ＲＧＢ21延長コード…· ¥5,000
ＲＧＢ15延長コード…· ¥5,000

# SW設定。同時押しSW設定自由自在のPRO·STICK




寸法 320×220×30㎜　重量 1.5kg

**型番 Σ-8000TB　¥15,800**

注意：本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

別売コード



Σ8000専用

＊スーパーファミコン用コード(型番SF)………… ¥4,000
＊ネオ用コード(型番N)………………………… ¥2,500
＊メガドライブ用コード(型番MD)…………… ¥4,000
＊２ボタン専用PCエンジンコード(型番PC２)…· ¥2,000
＊６ボタン専用PCエンジンコード(型番PC６)…· ¥4,000
＊マスターシステム用コード(型番MM)………… ¥2,000
＊パソコン用コード(型番PP)………………… ¥1,500
＊コントロールBOX接続用コード(型番AS)………… ¥2,500
＊サターン用コード(型番ST)………………… ¥4,000

プレステーション用コード　¥4,000
（注意）マルチタップには対応していません

### Σ-8000TURBOの特徴

＊別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
＊すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
＊連射スピードを連続的に変えることができます。
＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。

### お申込方法

＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番を書いてハガキか、又は、お急ぎのかたはお電話でお申し込み下さい。
＊商品到着後１週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用出来ます。
＊送料は全国一律600円です。
＊代金は商品と引き換えにお支払い下さい。

〒673-05兵庫県三木市志染町広野5-293
**シグマ電子**
通販部：TEL 0794(84)0476
開発部：TEL 0794(85)1933
FAX 0794(85)6577
営業時間12〜21時

# お年賀状スペシャル

出ました！新年のお約束企画！「お年賀状スペサル」！揃いも揃ったイカす年賀状を、イカすあなたに贈ります！メーカーさんが丹誠こめたイラスト当たりゃあ、何は無くとも心は錦、病気知らずでゲーム運勢も開けるってモンでさぁ！Let's 応募ッ！

## ナムコ

新年明けましておめでとうございます。今年も、「やはりナムコはひとあじ違う！」と思われるようなゲームをどんどん発表していきます。1998年のナムコの活躍に御期待ください。




3➡

## コナミ

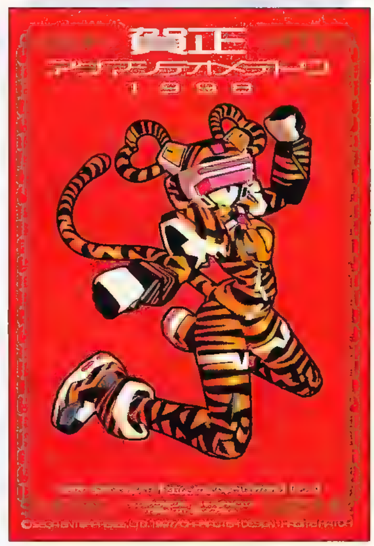
新年あけましておめでとうございます。みんなに冬休み中にヤリこんでもらいたいタイトルとしては「ファイティング武術2nd」「レーシングジャム」あたりですネ。それ以外にも未公開の新作タイトルいっぱいあるのでお楽しみに！




⬆2

## セガ・エンタープライゼス

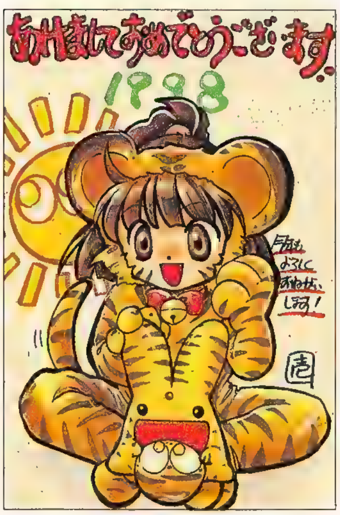
また、バーチャロンファンのテキをつくるようなものを、作ってしまったようですネェ…まっ、かわいいからいいでしょ（ってコメントがすでにベタですネェ）。バーチャロン・パブリシティデザイナー　石井伸孝




⬆1

## コンパイル

あけましておめでとう！1998年、今年もボクをはじめとする「ぷよぷよ」キャラが大活躍するよ！3月にはセガサターン版「わくわくぷよぷよダンジョン」発売！今年もいろんな大冒険しちゃうから、みんな応援してネ！



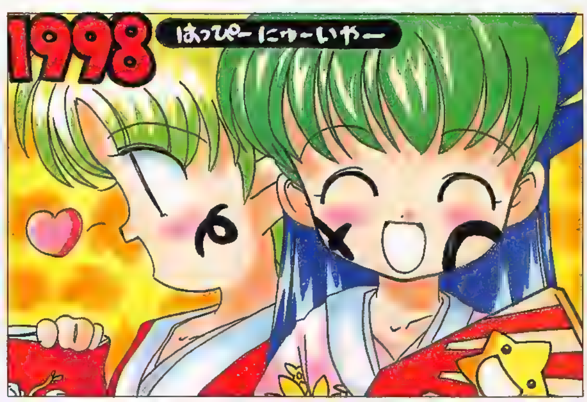

⬆6




⬅5

## ADK

あけましておめでとうございます。97年はちょっとアーケードからごぶさたしていました。エーディーケイはちゃんと元気に仕事していますので、もうしばらく忘れないでくださいね。

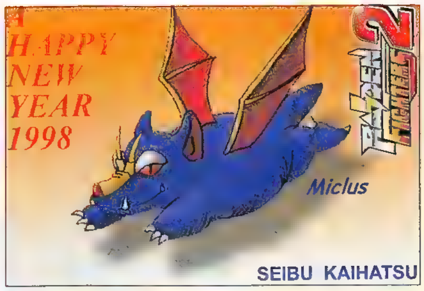



⬆4

応募方法は72ページに

## セイブ開発

新年あけましておめでとうございます。本年もセイブ開発はシューティングはもちろんのこと、熱く末長く楽しめるゲームを作っていきたいと思っております(現在稼働中の「ライデンファイターズ2」もヨロシクね)。



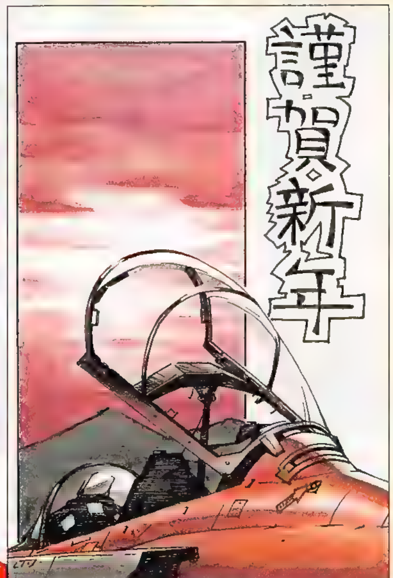

10




7




11




12



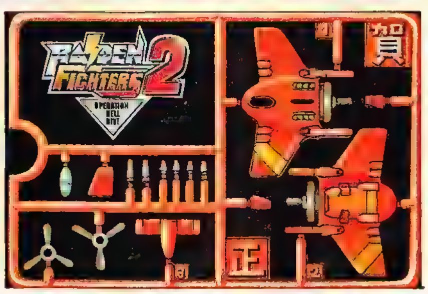

8



13



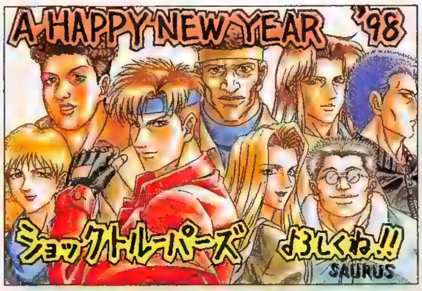

9




14

## ザウルス

旧年中は、株式会社ザウルスのタイトルをご愛顧いただきまして、誠にありがとうございました。98年もザウルスらしい発想であらたなタイトルを開発してまいりますので、よろしくお願いいたします（株式会社ザウルス一同）。




15




16



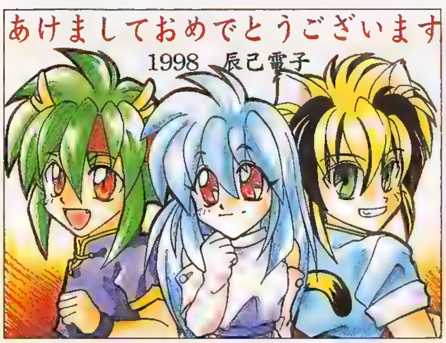

18




17

## 辰巳電子

新年あけましておめでとうございます。ビデオゲームではごぶさたしておりますが、今年はバリバリ新作ゲームを出してゆく予定ですので応援よろしくお願いします！年賀状のキャラクターは近日デビュー予定！かわいがってやってくださいね。




19

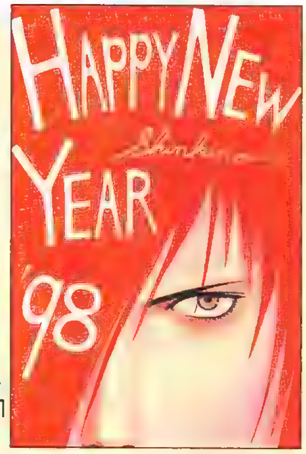



20

# エス・エヌ・ケイ

1998年の幕開けです！今年もSNKは、NEO・GEO&HYPER NEOGEO64で、最高に熱いゲームを出しまくりますので、応援よろしくお願いいたします。そして、お正月は『月華の剣士』と『侍魂』で、燃えまくろう!!

➡21






↑25




↑24




↑23



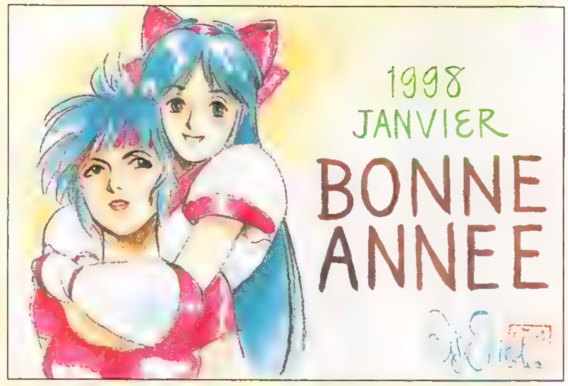

↑28




↑27




↑26




↑22




↑33



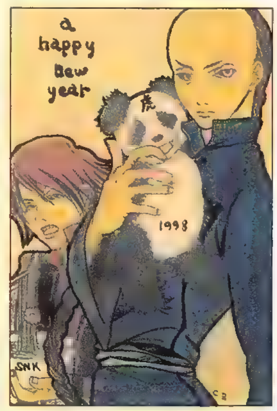

↑32



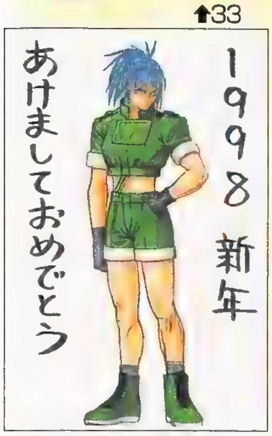

↑31



↑30




↑29




↑38




↑37



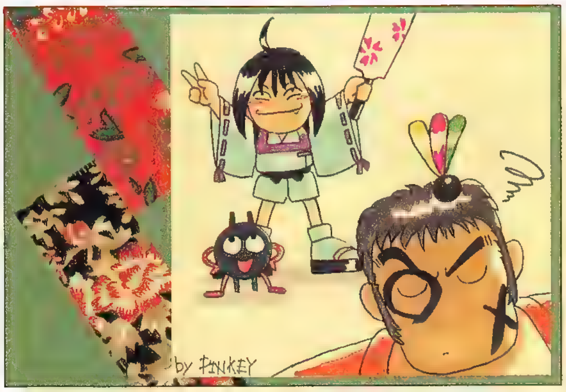
↑36




↑35




↑34




↑42



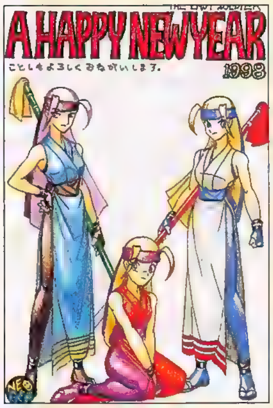

↑41




↑40




↑39




↑47




↑46



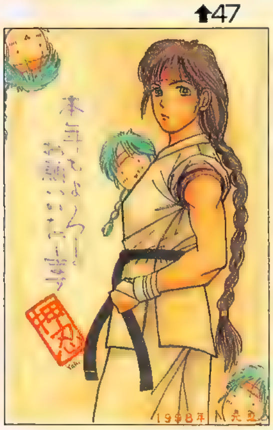

↑45




↑44




↑43



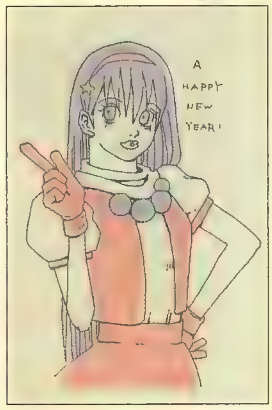
↑52



↑51




↑50

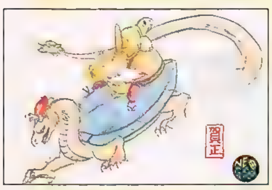



↑49




↑48

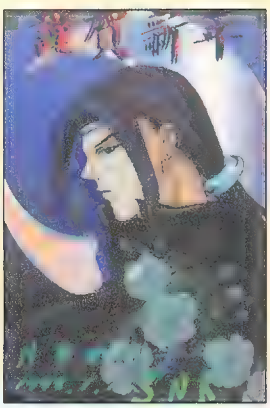
↓53



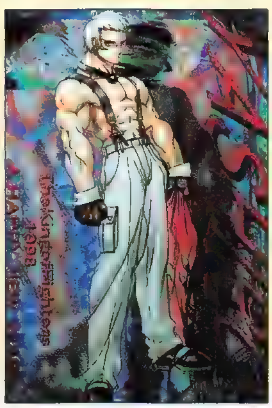

↑56



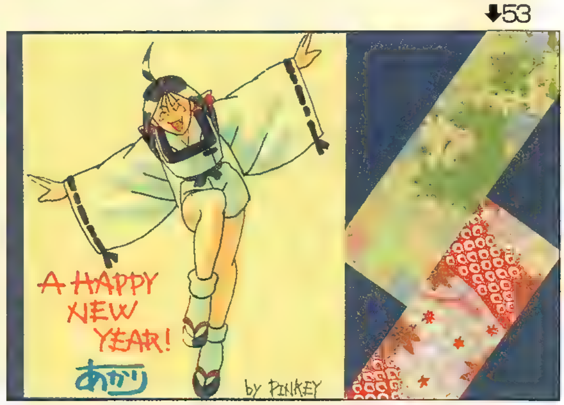
↑57

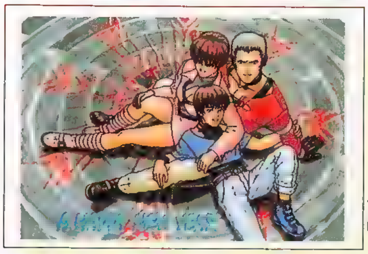



↑55

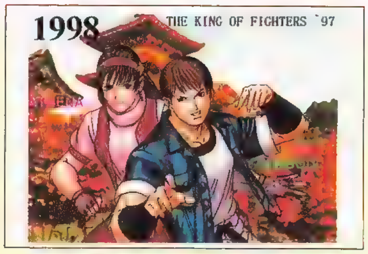



↑54

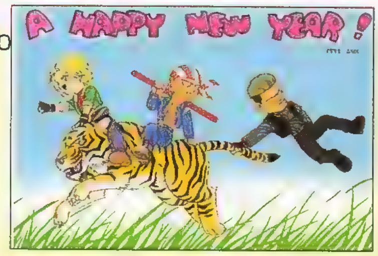





61 62



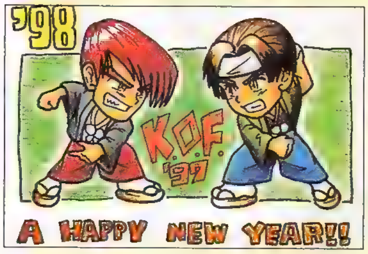

60



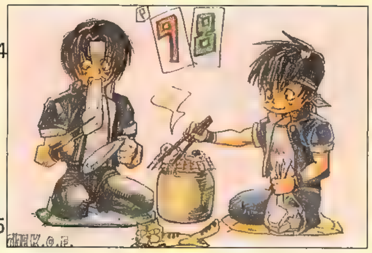




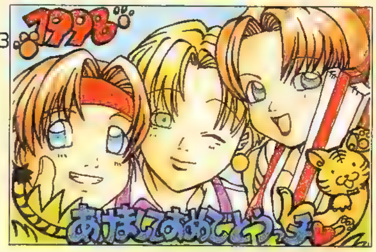
58




64 65



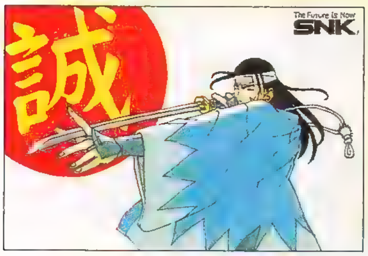
63



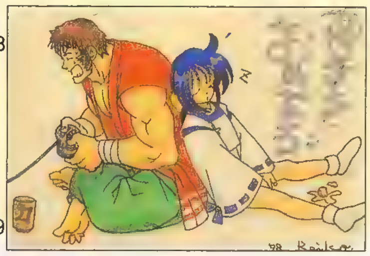




59



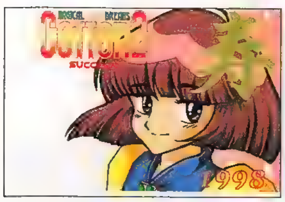

68 69






66 67




73 72




71




70




## サクセス

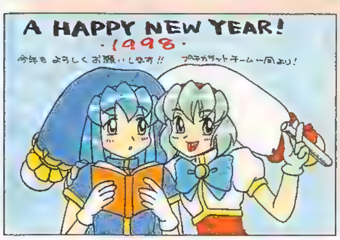
あけましておめでとうございます。昨年はコットン、シルク、アプリと楽しくプレイしていただけたでしょうか。今年もなんとかアーケードゲームを発売できるかもしれません。お楽しみに。




77




76 78




75




74




## タイトー

97年は、いろいろとお世話になりました。98年も我がタイトーはバラエティ豊かなラインナップで、みなさまを楽しませていきたいと思っております。応援ヨロシクお願いします！



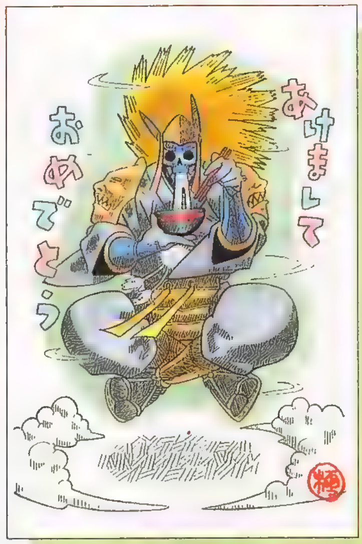

↑87

## サン電子

あけましておめでとうございます。まもなく皆さんとお会いできると思いますが、今日は自己紹介のためにやってきました。ボカスカ格闘期待してまっててね。



↑84




←81

## アリカ

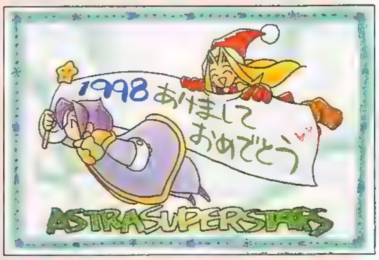
新年あけましておめでとうございます。今年の年賀イラストは『ストEX』シリーズでまとめてみましたが、来年は『EX2』と新たな柱の2本立て（実はもう一つ）でみなさんに新年のご挨拶ができればと考えております。今年もアリカをよろしくお願いいたします。

→79




↓88



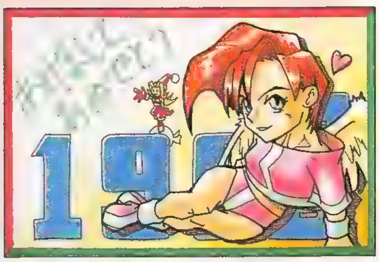


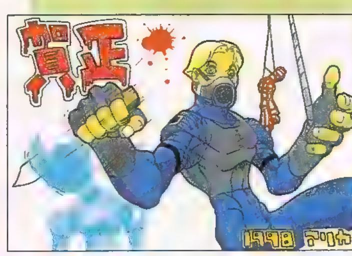

↑85




←82

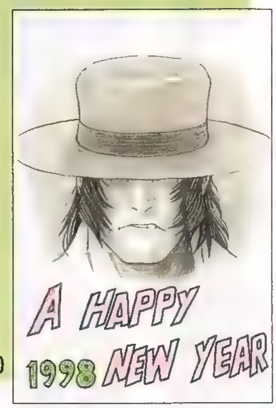
↓86






←83

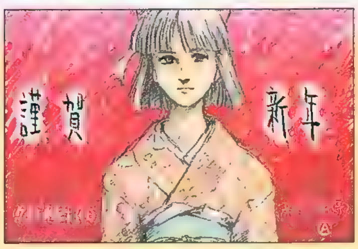
→80

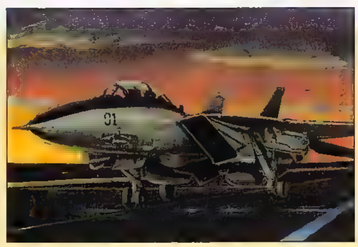








## ビデオシステム

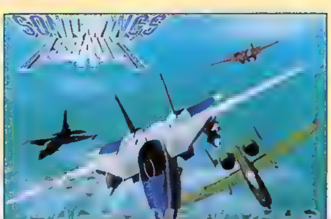
ビデオシステムファンのみなさま、そしてすべてのゲーメスト読者の方々、あけましておめでとうございます。ファイナルロマンス4はお楽しみいただけてますでしょうか？今後ともよろしくお願いいたします。

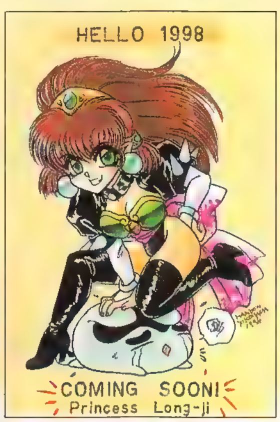
↑92 ↑91 ↑90 ↓95 ↓94 ↑89 ↓93




←96

→97





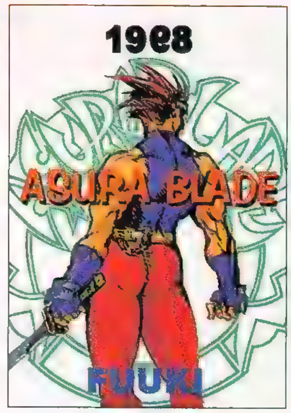






## フウキ

あけましておめでとうございます。フウキ初の格闘ゲーム「アシュラブレード」をよろしくお願いします。



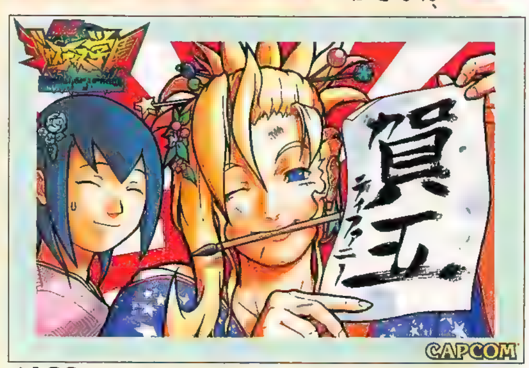
98

## カプコン

新年あけましておめでとう！新年というからには、みなさん、決意も新たに気を引き締めてがんばりましょう。昨年のみなさんの応援に感謝するとともに、今年もいろいろなゲームを発表するから応援してね。まずは…フフまだ内緒。というわけで、今年もよろしく。



99



100



101

## 彩京

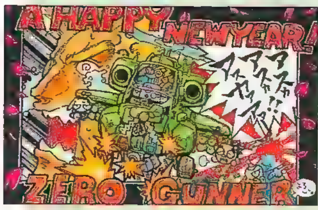
新年あけましておめでとうございます。97年は「ソルディバイド」「ストライカーズ1945Ⅱ」「対戦ホットギミック」「ゼロガンナー」と、バラエティに富んだ1年でした。そんな彩京98年第1弾は、本格対戦格闘ゲーム「堕落天使」いよいよ登場です。ご期待ください。



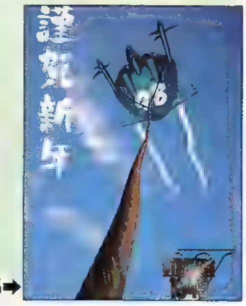
102



103



104



105



106



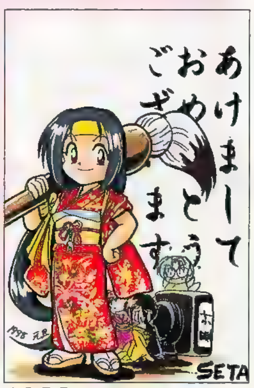
107

## セタ

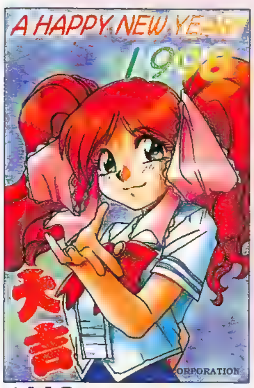
あけましておめでとうございます。もうP7の秘密のアニメシーンは見ることができましたか？みなさまにかわいがっていただけて、百合奈も夏姫も芹香もエツ子もとっても幸せです。今年もより一層のごひいきをよろしくお願い申しあげます。



108



109



110

## 応募方法

ここに紹介した年賀状を抽選でプレゼント！しかも、モチ、現物！ど〜よ!? 応募の方法は左を見よ！よ〜っく見てくれ!! 書き漏らしがあったり、応募券が貼ってなかったりした日にゃ泣きをみるぜ!!! 競走率に負けるな！ みんながんばりまくれよ！

応募券 コピー不可

おもて

101-□□
東京都千代田区神田神保町1〜26
新声社
ゲーメスト編集部
「年賀状プレゼント係」

うら

○キミの郵便番号、住所、氏名、年齢、性別
○欲しい年賀状イラストの番号（1つだけ）
○何か一言（あれば）どうぞ

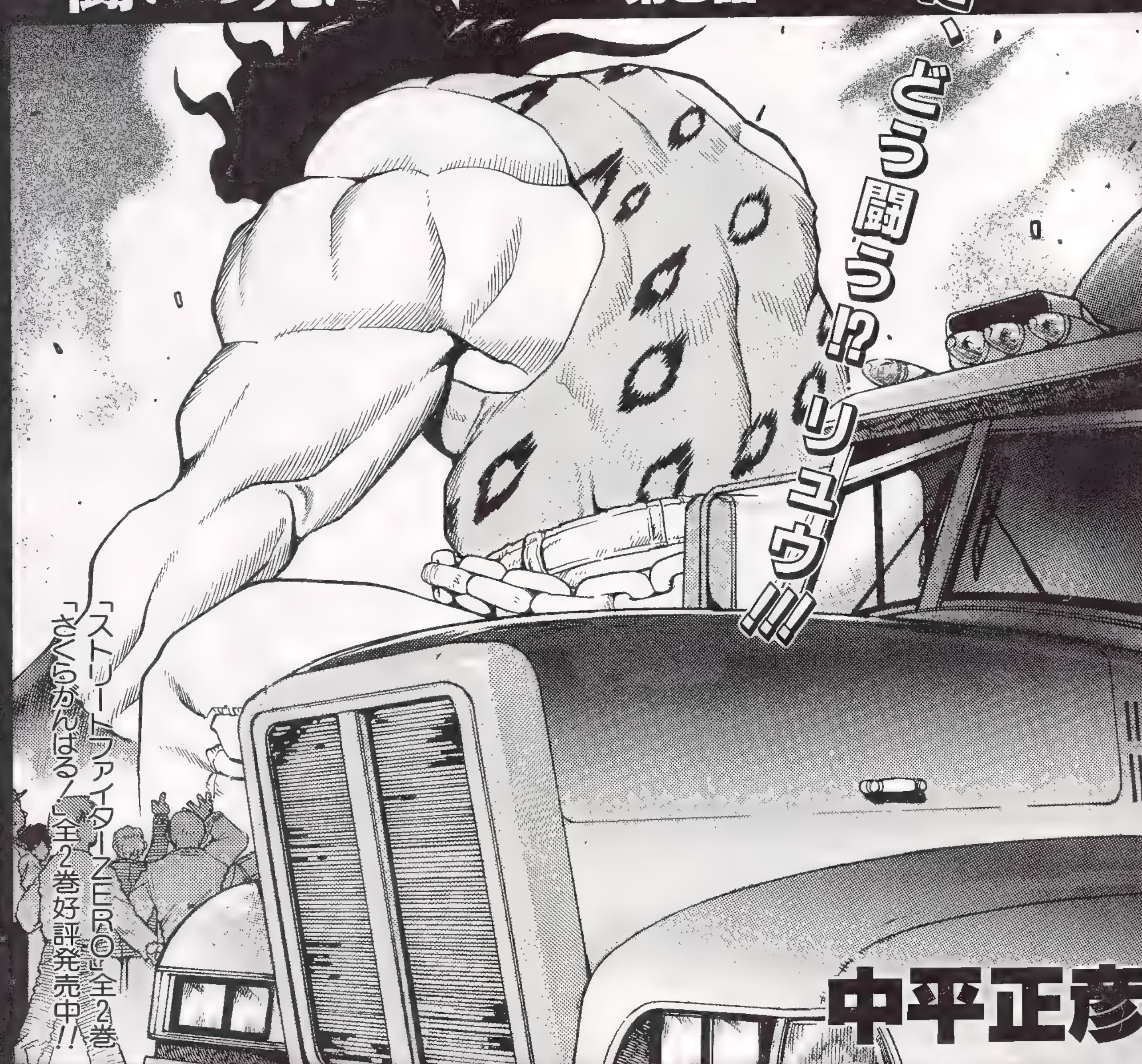
応募券 コピー不可
↑
糊でしっかりととめてね

**しめきりは98年1月30日(金)必着**

# RYU-FINAL
## −闘いの先に−

STREET FIGHTER III
©CAPCOM 1997

第6話




中平正彦先生HP⇨http://www.bekkoame. or.jp/ n-masahiko/


いいかい ヒューゴー
3分でケリつけるんだよ!
……
……
3分だってぇ〜〜〜!?
ゴオオオ
ズ!! ズ!! ズ!!
3分ッ!!!


おうッ!?
ぐはー
なんて
臭い息
じゃあ!!
ム～～～～!!!
あんな小さなヤツ
3分じゃなくて
30秒だろ――??
ポイズン――??
バカ！
試合てな
長すぎても
短かすぎても
つまんない
ものさ…
だいたい
小さい
からって
ナメんじゃ
ないよ！
お～う！
ポイズン
ハンパなマネ
大キライ！
対戦相手も
強いヤツばかり
連れてくる！


全力で挑む!! それがプロってェ ヤツよ〜〜〜 バッハハハハハ!!!
ぬ…笑っとるのか…?
…生まれて一四〇年… あんな大男初めて見たぞい!
たしかに… 一体どう闘えばいいのか さえわからないな
なんじゃ怖じけづいたんか?
自分を偽っても仕方ない 正直な所 怖いよ…
だが この俺の「拳の力」の限界を見極めるには余りある相手だ!!
いとも簡単に恐怖を闘志にすりかえた!
ヤバイねぇ …こいつは百戦錬磨の達人だよ!



すげえ試合になりそうだねェ…今夜のお客さんは得したよォ!!
ルール無用ッ!!!
己の信念をつらぬき通し
その拳を存分にふるいなッ!!!
どっちもいいね!?
じゃあ始めな!!!


ム!!
!?


つかみに来た!?
なるほど格闘スタイルはあくまでレスリングか!
ぬ~~~!!
しかもこの拳の面積!! こっちも大きく動かないとよけ切れないぞ!!
全てがケタ違いだ!!!
だがこのパワーの源である巨体…常人の数倍は死角も大きいはず!!
そこを突いて攻めない手はない!!


よし
今だ!!!
!!?
な!
か…
身体が…
重い…!!?
ボア〜〜〜ッ!!!




★中平先生に励ましのお便りを出そう!〒101東京都千代田区神田神保町1-26㈱新声社 第三編集部「アツイぜ!中平くん」係


き…木ごと引き抜きやがった!!
なんて怪力だ!!!


ぐ!!
ほ…
ほええ〜〜〜ッ!!
こりゃちょいと
闘う相手を
間違ったかの!!
はッ!今さら
遅いんだよ
じいさん!!



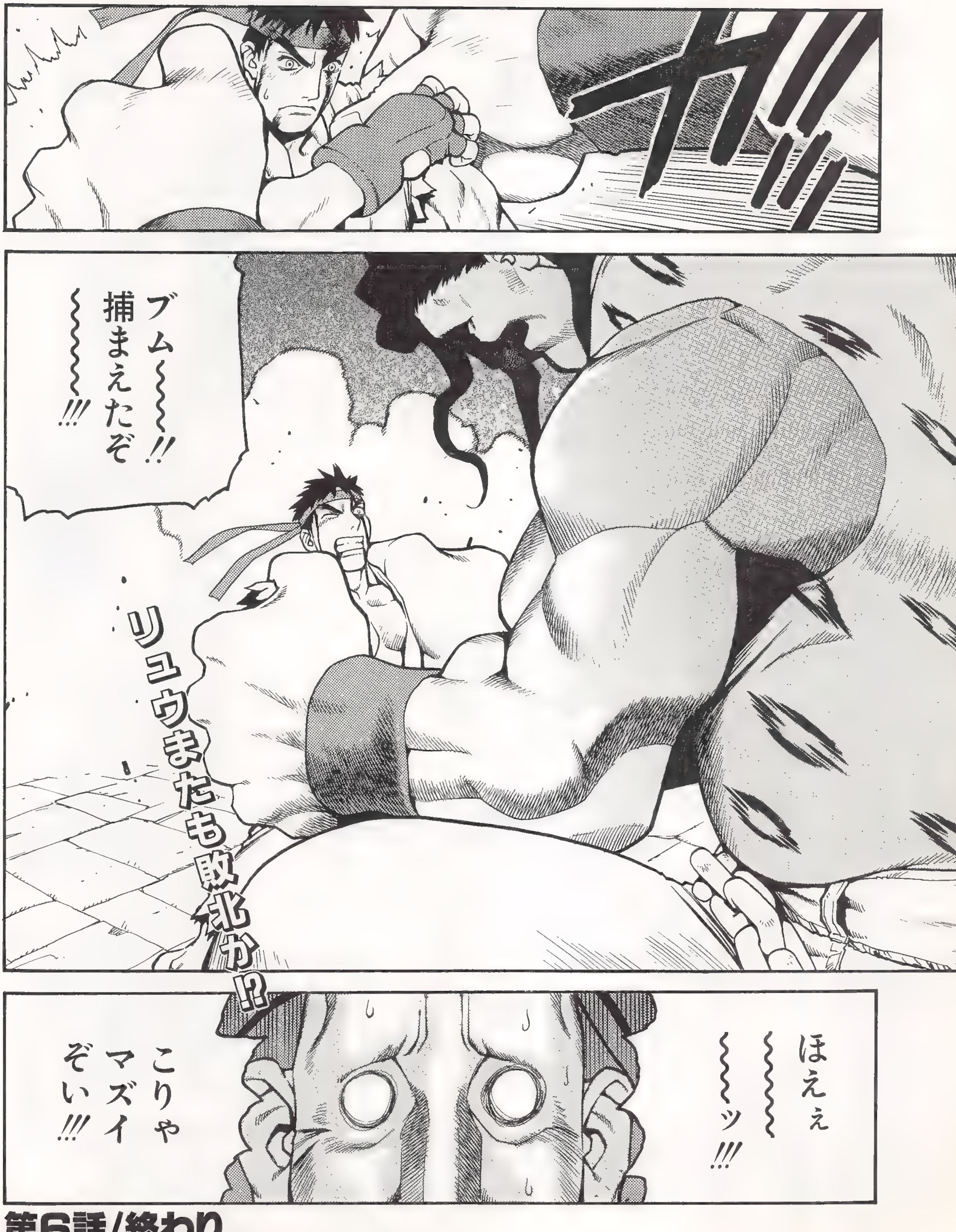
圧力!!!
強烈なボディプレスでとどめだァ!!!
おおッ…ヒューゴーの予告通り30秒でKOだ!!



くーーーッ!!
え!?
ドン!!
ぐぐぐ…俺の必殺技をかわした〜〜〜!!!
ふー…木がクッションにならなければ助からなかった…
ちッ…やっぱこいつヤバイ相手だよ!
ヒューゴー!!くやしがってるヒマがあるならさっさと闘うんだよッ!!!
ぬーーー!!!


はうッ!!!
ぐあぁぁ〜〜〜!!
!!
うおお!!
技を喰らってはいけない!!
体力を温存するんだ


俺に勝算が あるとするなら ただひとつ!!
針の様な隙に 残る体力全てを そそいで放つ 一撃必殺の技 のみ!!
その時まで ただひたすら 耐えて待て!!
ん~~~こいつ よけて ばっかりだぞ!?
じゃあ ——……
こんなの どうだあ ——!?
うわッ!!?
むうう!! 破片を使うとは やりおるのう!!




第6話/終わり

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

# 東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

## ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

### ゲームデザイナー養成講座コース一覧

| | | | |
|---|---|---|---|
| 全日制 | 1年コース | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | 1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。 |
| 全日制 | 2年コース | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。 |
| 全日制 | 3年コース | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。 |

### ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース) |

### ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。 |

### 3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース) |

### ゲーム企画・シナリオライター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース) |

### ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | 将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース) |

### サウンドクリエイター養成講座

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース) | 単科 | 月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00 | ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。 |

### ゲームデザインクリエイター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース) |

# 名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ

〒453 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

## 横浜校・大宮校98年OPEN!!

お問い合わせ

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

## 速報! ゲーム会社内定者続々!!



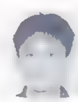
ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 永井康章くん

このたび(株)アトラスより内定をいただきました。この学校のベストなカリキュラムと熱心な先生の指導のおかげだと思います。又、同じ夢を持つ仲間に出会えたことが自分自身に大きなプラスとなりました。学校の方々による就職のサポートも非常に熱心で、大変感謝しております。



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 坂井真志くん

このたび(株)コンパイルより内定をいただきました。生徒1人に1台ずつパソコンが与えられ、それを1日中専有できた事、そして、プログラム・グラフィック・サウンドといったゲーム開発に必要な一通りの知識を得られた事が今回の就職内定につながりました。これからはプログラマーのエキスパートを目指し、将来的にゲームデザイナーを目指していきたいと思っています。



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 藤木 亮くん

このたび(株)セガ・エンタープライゼスより内定をいただきました。これも当学院のムダの無いカリキュラムと先生方の適切な指導のおかげだと思います。今後はゲームをあまりしない人がゲームに興味を持つような、またはゲームばかりしている人が他の事にも興味を持つようなゲーム作りをしていきたいと思います。



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 津嘉山あずささん

このたび(株)日本ファルコムより内定をいただきました。夜遅くまで教室に残って質問に答えてくれる親切で優秀な先生と、キャラクターデザインの実力アップのための環境が全て整っていたこと、他のゲーム学校ではできないようなデッサンの勉強をしっかりできたことが良かったのだと思います。

企画・シナリオ1期生一発合格! 女性プログラマーも続々誕生!

# 1998年4月生学校見学会実施中!




〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

〈姉妹校〉開校1年目にして人気沸騰!!

# 大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

# フェラーリPart4オープン1PLAY10円!!

日本橋ゲームセンターフェラーリPART I・IIは
最新のビデオゲームが1PLAYたったの10円!!

**全台数100台**




## ソフトランド秀和 店頭 リニューアルオープン

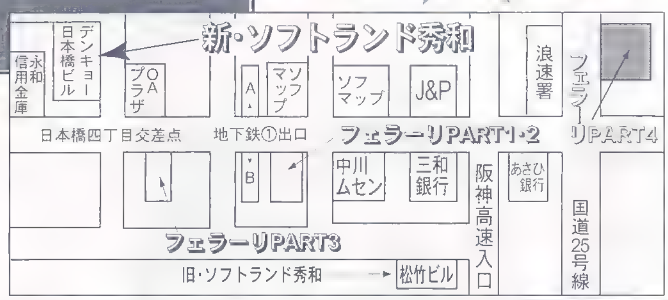
## 基板以外の商品有り

エヴァフィギュア、センチ・ときメモフィギュアなどいろんなグッズ販売してます。
通販でも購入可能です。お問い合わせ下さい。

**新製品 大量入荷!**
下記リスト以外の
基板も続々入荷中！



## フェラーリ Part4 OPEN! 1PLAY10円




### スーパーエクセレントドール

| | | | |
|---|---|---|---|
| 綾波レイ | 1/6 | Scale | ¥8,500 |
| アスカ・ラングレー | 1/6 | Scale | ¥8,500 |

ときめきメモリアル　テレホンカードset

**そのほかたくさんの基板があります。おさがしの基板があればTELください!**

### 24時間　情報案内サービスご利用方法

1. 下記の内、一番近いBOXセンターにダイヤルしてください。（情報料は無料です。）
   大阪　06-455-6000　　名古屋　052-453-6000
   東京　03-3940-6000　　広島　082-223-6000
2. 売りたいなら→220011#　買いたいなら→220022#
3. あなたのFAX番号を市外局番から押し、最後に#を押してください。
4. もう一度#を押してください。
5. あなたのFAXより価格表が出てきます。
6. 価格表はリアルタイムに在庫が表示されています。

### ソフトランドダイレクト（通信販売）のご案内

**お申し込み方法**

●TELでご注文　06-649-7177　●FAXでご注文　06-649-7222
※通販価格・在庫のお問い合わせ　10:00〜18:00　営業日　年中無休

**お支払い方法**

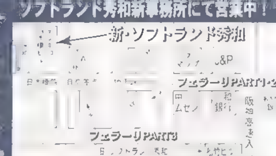
●代金着払い…商品と交換に代金をお支払いください。
（PM4:00までにご注文いただくと翌日お手元に届きます。）
●銀行振込…お近くの銀行より下記口座にお振り込みください。
三和銀行　恵美須支店（普）3593374（株）秀和通販部
●現金書留…お電話で金額を確認の上、郵便局より現金書留にてご送金ください。
〒556　大阪府浪速区日本橋4-7-7デンキョー日本橋ビル3F　ソフトランド秀和
●ローン支払い→ローン用紙に記入、審査後に商品引き渡しとなります。

**Soft Land**
SHUWA Corporation

ソフトランド秀和 <新住所> 10月よりかわります
大阪市浪速区日本橋4-7-7デンキョー日本橋ビル3F
TEL.06-649-7177　FAX.06-649-7222

年中無休なのでお気軽に当店へお立ち寄りください。
資料ご希望の方は80円切手3枚同封の上、当店までお送りください。

ソフトランド秀和新事務所にて営業中!!



# TAMAYA特選おすすめセット

※中古の表示がない限り商品は全て新品です。

## ヴァンパイアセイヴァー2／ヴァンパイアハンター2のセットが大幅に安くなりました！！

### 私立ジャスティス学園 ベガJR DXセット



私立ジャスティス学園（ロム）
CPⅢマザー（中古）
ベガJR DX
ハーネス

通販特価（送料・税込） **¥298,000**

| | | |
|---|---|---|
| 初回 ¥28,236 | 初回 ¥15,832 | 初回 ¥11,508 |
| ¥28,100×11回 | ¥15,300×23回 | ¥10,500×35回 |

### 私立ジャスティス学園 シグマセット



私立ジャスティス学園（ロム）
CPⅢマザー（中古）
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ハーネス
ASコード

通販特価（送料・税込） **¥318,000**

| | | |
|---|---|---|
| 初回 ¥29,944 | 初回 ¥17,512 | 初回 ¥12,488 |
| ¥29,900×11回 | ¥16,300×23回 | ¥11,600×35回 |

### 私立ジャスティス学園 ボードマスターセット



私立ジャスティス学園（ロム）
CPⅢマザー（中古）
ボードマスター
ハーネス

通販特価（送料・税込） **¥308,000**

| | | |
|---|---|---|
| 初回 ¥29,656 | 初回 ¥16,672 | 初回 ¥13,328 |
| ¥29,000×11回 | ¥15,800×23回 | ¥11,200×35回 |

### 私立ジャスティス学園 ベガJRセット



私立ジャスティス学園（ロム）
CPⅢマザー（中古）
ベガJR
ハーネス

通販特価（送料・税込） **¥292,000**

| | | |
|---|---|---|
| 初回 ¥28,044 | 初回 ¥15,328 | 初回 ¥13,272 |
| ¥27,500×11回 | ¥15,000×23回 | ¥10,600×35回 |

### ストⅢセカンドインパクト ベガJR DXセット

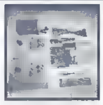


ストⅢセカンドインパクト（ロム）
CPⅢマザー（中古）
ベガJR DX
ハーネス

通販特価（送料・税込） **¥206,000**

| | | |
|---|---|---|
| 初回 ¥19,792 | 初回 ¥12,704 | 初回 ¥8,596 |
| ¥19,400×11回 | ¥10,500×23回 | ¥7,500×35回 |

### ストⅢセカンドインパクト シグマセット



ストⅢセカンドインパクト（ロム）
CPⅢマザー（中古）
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ハーネス
ASコード

通販特価（送料・税込） **¥226,000**

| | | |
|---|---|---|
| 初回 ¥21,532 | 初回 ¥12,084 | 初回 ¥10,416 |
| ¥21,300×11回 | ¥11,600×23回 | ¥8,200×35回 |

### ストⅢセカンドインパクト ボードマスターセット



ストⅢセカンドインパクト（ロム）
CPⅢマザー（中古）
ボードマスター
ハーネス

通販特価（送料・税込） **¥216,000**

| | | |
|---|---|---|
| 初回 ¥21,212 | 初回 ¥11,244 | 初回 ¥11,256 |
| ¥20,300×11回 | ¥11,100×23回 | ¥7,800×35回 |

### ストⅢセカンドインパクト ベガJRセット



ストⅢセカンドインパクト（ロム）
CPⅢマザー（中古）
ベガJR
ハーネス

通販特価（送料・税込） **¥200,000**

| | | |
|---|---|---|
| 初回 ¥19,600 | 初回 ¥12,200 | 初回 ¥7,700 |
| ¥18,800×11回 | ¥10,200×23回 | ¥7,300×35回 |

### ヴァンパイアセイヴァー2 ベガJR DXセット

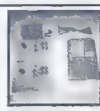


ヴァンパイアセイヴァー2（ロム）
CPⅡマザー（中古）
ベガJR DX
ハーネス

通販特価（送料・税込） **¥168,000**

| | | |
|---|---|---|
| 初回 ¥16,376 | 初回 ¥9,512 | 初回 ¥7,588 |
| ¥15,800×11回 | ¥8,600×23回 | ¥6,100×35回 |

### ヴァンパイアセイヴァー2 シグマセット



ヴァンパイアセイヴァー2（ロム）
CPⅡマザー（中古）
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ハーネス
ASコード

通販特価（送料・税込） **¥188,000**

| | | |
|---|---|---|
| 初回 ¥18,116 | 初回 ¥11,192 | 初回 ¥9,408 |
| ¥17,700×11回 | ¥9,600×23回 | ¥6,800×35回 |

### ヴァンパイアセイヴァー2 ボードマスターセット



ヴァンパイアセイヴァー2（ロム）
CPⅡマザー（中古）
ボードマスター
ハーネス

通販特価（送料・税込） **¥178,000**

| | | |
|---|---|---|
| 初回 ¥17,796 | 初回 ¥10,952 | 初回 ¥6,748 |
| ¥16,700×11回 | ¥9,100×23回 | ¥6,500×35回 |

### ヴァンパイアセイヴァー2 ベガJRセット



ヴァンパイアセイヴァー2（ロム）
CPⅡマザー（中古）
ベガJR
ハーネス

通販特価（送料・税込） **¥162,000**

| | | |
|---|---|---|
| 初回 ¥16,184 | 初回 ¥9,008 | 初回 ¥6,092 |
| ¥15,200×11回 | ¥8,300×23回 | ¥5,900×35回 |

### 鉄拳3 ベガJR DXセット



鉄拳3（PCB）
ベガJR DX
ハーネス

通販特価（送料・税込） **¥248,000**

| | | |
|---|---|---|
| 初回 ¥24,436 | 初回 ¥13,932 | 初回 ¥11,368 |
| ¥23,300×11回 | ¥13,200×23回 | ¥9,400×35回 |

### 鉄拳3 シグマセット



鉄拳3（PCB）
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ハーネス・ASコード

通販特価（送料・税込） **¥268,000**

| | | |
|---|---|---|
| 初回 ¥26,176 | 初回 ¥15,612 | 初回 ¥13,188 |
| ¥25,200×11回 | ¥13,700×23回 | ¥9,700×35回 |

### 鉄拳3 ボードマスターセット



鉄拳3（PCB）
ボードマスター
ハーネス

通販特価（送料・税込） **¥258,000**

| | | |
|---|---|---|
| 初回 ¥24,756 | 初回 ¥14,772 | 初回 ¥10,528 |
| ¥24,300×11回 | ¥13,200×23回 | ¥9,400×35回 |

### 鉄拳3 ベガJRセット



鉄拳3（PCB）
ベガJR
ハーネス

通販特価（送料・税込） **¥242,000**

| | | |
|---|---|---|
| 初回 ¥23,144 | 初回 ¥13,428 | 初回 ¥10,472 |
| ¥22,800×11回 | ¥12,400×23回 | ¥8,800×35回 |

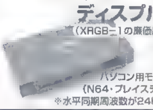
---

アップスキャンコンバーター
### XRGB−1（定価¥28,800）



通販特価（代引き・送料・税込） ¥26,000

### ディスプル 通販特価（送料税込） ¥18,800



（XRGB−1の廉価版 定価¥19,800）

大画面モニターが
使えるようになりました。

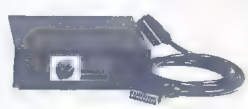
パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます
（N64・プレイステーション・サターン・アーケード等に対応）。
※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

### Qサウンドステレオボード ¥4,800
### ケース、ACアダプター付 ¥8,500



ACアダプター ¥500
アストロ・ブラストシティ用 ¥14,800

### 21P用4chセレクター ¥5,000
### セレクティ（3chセレクターコード付/電波新聞社製） ¥7,000



21P接続コード ¥4,000

### 自作キット（コントロールパネル）

| | |
|---|---|
| ビデオコンバーター | ¥10,000 |
| 12色リボンコード（1m） | ¥200 |
| 24¢SW | ¥150 |
| 56PJコネクター | ¥550 |
| 圧着端子 | ¥20〜 |
| 光センサーレバー | ¥3,000 |
| レバー（サンワ製） | ¥1,700 |
| 連射基板 | ¥5,500 |
| 東映製モニター（25インチ） | ¥65,000 |
| ブラストシティ/アストロ底ケース | ¥7,500 |
| 〃 2L12Bパネル | ¥13,500 |
| レバーLS32 | ¥1,500 |
| 30¢ボタンSW | ¥150 |
| レギュレイター | ¥5,500 |

## バーチャファイター3tb



■ブラストシティ組み込み
**¥598,000**

■バーサスシティ組み込み
**¥718,000**

■バーチャファイター3tb
・PCB（ハーネス付） ¥428,000
・ロム ¥188,000

## 21ソニー RGBゲーム専用TV 21インチ（KV−21SP1）



21P用アダプター ¥5,000

■プレイステーション用 ¥56,000
…… 通販特価¥48,000
■プレステ+サターン用 ¥65,600
…… 通販特価¥58,000
■プレステ+アーケードゲーム用 ¥65,600
…… 通販特価¥58,000
■21P 4チャンネルセレクター付 ¥64,000
…… 通販特価¥55,800

## TAMAYAメンバーズカード 募集中！

☆消費税5%がまるまる還元！
ズバリお得です！
☆入会金・年会費、無料
☆カードでキャッシングが出来る
他にたくさんの特典がついています。詳しくはお電話で。

| 今回の超お買い得 | |
|---|---|
| ストZERO（ロム）+ストZERO2（ロム） | 5,000 |
| ヴァンパイアハンター2（ロム） | 45,000 |
| 鉄拳3ver.E（新品） | 218,000 |
| 鉄拳2Ver.B | 50,000 |
| ヴァンパイア（ロム） | 3,000 |
| バトルサーキット | 15,000 |
| ストⅢ2ndインパクト | 148,000 |
| ストⅢ2ndインパクト（ロム）新品 | 118,000 |
| バーチャファイター3（ハーネス付） | 268,000 |
| バーチャファイター2.1 | 25,000 |
| **カプコン** | |
| スーパーストⅡX（ロム） | 5,000 |
| ストリートファイターⅢ | 38,000 |
| ストリートファイターⅢ（ロム） | 20,000 |
| サイバーボッツ（ロム） | 12,000 |
| X-MENvsストリートファイター（ロム） | 28,000 |
| ヴァンパイアセイヴァー（ロム） | 20,000 |
| ヴァンパイアセイヴァー2（ロム） | 58,000 |
| ウォーザード | 38,000 |
| **ナムコ** | |
| 鉄拳3（ハーネス付） | 198,000 |
| 鉄拳2（ハーネス付） | 38,000 |
| クラシックコレクションVol.1 | 15,000 |
| ソウルエッジⅡ | 38,000 |
| ファイナルラップ3 | 5,000 |
| 子育てクイズマイエンジェル | 5,000 |
| 子育てクイズマイエンジェル2 | 25,000 |
| ディグダグ | 8,000 |
| **コナミ** | |
| スラムダンク | 12,000 |
| 極上パロディウス | 22,000 |
| ゴルフィンググレイツ2（パネル付） | 18,000 |
| ときメモぱずるだま | 18,000 |
| ハイパーアスリート | 48,000 |
| サラマンダ2 | 18,000 |

| タイトー | |
|---|---|
| アルカノイドリターンズ（ロム） | 12,000 |
| サイキックフォース | 28,000 |
| Gダライアス | 68,000 |
| ダライアス外伝（ロム） | 3,000 |
| パズルボブル2（ロム） | 3,000 |
| パズルボブル2X（ロム） | 5,000 |
| パニックロード | 5,000 |
| フェニックス | 8,000 |
| **セガ** | |
| ブランドクロス（パネル付） | 8,000 |
| コラムス+コラムスⅡ | 5,000 |
| シューティングマスター（PCB） | 5,000 |
| ソニック・ザ・ファイターズ（ロム） | 8,000 |
| ファイティングバイパーズ（ロム） | 8,000 |
| デッドオアアライブ | 58,000 |
| **その他** | |
| KOF' 96 | 8,000 |
| KOF' 97 | 68,000 |
| 隠忍 | 25,000 |
| ストームブレード | 38,000 |
| 戦国ブレード | 28,000 |
| ソルディバイド | 68,000 |
| ティンクルスタースプライツ | 28,000 |
| バルキューブ | 5,000 |
| マグマックス | 8,000 |
| レディイバグ | 15,000 |
| ロジックプロ2 | 58,000 |
| **新製品（予約受付中）** | |
| 私立ジャスティス学園 | 243,000 |
| 月華の剣士 | 128,000 |
| バトライダー | 価格未定 |
| ストZERO3 | 価格未定 |
| バーチャロン オラトリオタングラム | 価格未定 |
| ストリートファイターEX2 | 価格未定 |
| サイキックフォース2012 | 価格未定 |

---

TMGC TM ゲームクラブ
(株)TAMAYA

TEL.03（3472）8511
FAX.03（3472）8512
〒140東京都品川区東品川1−5−10 営業時間:平日AM9:30〜PM6:30
日・祝日 休み
振り込み先：第一勧業銀行笹塚支店
普通1982824 （株）玉屋商品センター




★初心者歓迎★これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。
80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。

**営業時間AM11:00 ~PM10:00 休日火・水曜日**
（祝日とゲーメスト発売日とその翌日は営業）

通信販売専門です。ご注文はTEL&FAX・ハガキでお願いします。在庫・価格は変わります。
必ず確認して下さい。長時間通電テストする為、翌日発送します。（故障等のトラブル対策）

# 中古基板のマロン

**TEL & FAX.0568-52-3735**
**携帯TEL010(785)5510**
**愛知県春日井市不二ガ丘2丁目77番地の1**

## 中古基板のリスト
［単位千円］消費税5%

このリストに掲載していない商品も、多数取り揃えています。お問い合わせ下さい。売り切れの節はご容赦願います。
各社新製品もお問い合わせ下さい。発売中の商品も在庫のある物はOK。人気商品は発売10日前の注文がベスト。

### ▼売ります

**【新製品】**
私立ジャスティス学園
サムライスピリッツ（侍魂）
花組対戦コラムス（サクラ大戦キャラ）
リベログランデ
エアガイツ
プチカラット（サブ）12月中旬 98

**【カプコン】**
CPSⅡマザー 25
X-MEN 6
ストZERO2(ソフト) 6
USネイビー 15
戦場の狼 6
ヴァンパイア(ソフト) 3

**【セガ】**
ウォーリーをさがせ（サブP付） 15
エイリアンストーム（システム18） 9
オーライル（システム16B） 9
ゲイングランド（システム24） 60
シンドバッドミステリー（アンプ付ハーネス） 相談
スーパーマスターズゴルフ（P付） 相談
ダイナミックカントリーゴルフ（P付） 同上
忍者プリンセス 40
獣王記 6
フリッキー 22
ぷよぷよ通 6
ペンゴ 18
モンスターランド 13
上海 万里の長城（ソフト） 10

**【タイトー】**
アルカノイド（センサー付） 10
アルカノイド リベンジオブドウ（センサー付） 35
ヴォルフィード 6
カダッシュ 10
キャメルトライ 10/5
究極タイガー 7
ジャングルキング 28
ビックイベントゴルフ（コンパネ付） 30
プレビリアン（コンパネ付） 10
どんどこどん 12/7
バブルシンフォニー 65/15
バブルメモリーズ 69/19
まじかるデート卒業告白（サブ新品） 10
サイキックフォースEX（サブ） 5
ファイターズインパクト（サブ） 8
FXマザー 20

**【ナムコ】**
アサルト（オリジナルP付） 33
エメラルディア 5
オーダイン 25
ギャプラス 9
クラシックコレクションVol.1 17
ドルアーガの塔 38
バラデューク 18
プライムゴール 12
リブルラブル 25
ロンパーズ 25

**【コナミ】**
ガイアポリス 17
グラディウス（ロム仕様） 相談
ゴルフィンググレイツ（P付） 25
極上パロディウス 21/3
スラムダンク 15
スラムダンクⅡ（4Pハーネス） 35
サンダークロスⅡ 20
ゼクセクス 18
タイムパイロット 25
タイムパイロット'84 26
ときメモ対戦ぱずるだま 22
プーヤン 21

**【テクモ】**
アルゴスの戦士 23
ギャロップレーサー 35
ジェミニウィング 12
ボンジャック 15
デットオアアライブA
（音声ボード付ハーネス）セット 38
ファイナルスターフォース 22
Vゴールサッカー 6

**【DECO】**
ウルフファング 15
ダークシール 10
タンブルポップ 7
バーニンラバー（*） 5
ハンバーガー（*）（インスト無） 5
スーパーバーガータイム 9
ポケットギャル（初代） 30

**【V・システム】**
スーパーバレー'91 3
ソニックウイングスリミテッド 30
バイパーフェイズ1（ロム） 2
パイプドリーム 10
ラビオレプス 16

**【その他】**
ウォーオブエアロ 7
SDガンダムネオバトリング 15
マクロス 15
ザ・ディープ 12
ゴークス（P付） 22
ドギューン 13
エクセリオン 10
ガンバード 13
究極のオセロ 6
ギャルズパニック2 12
ギャルズパニック4遊サブ 10
クレージーコング 12
疾風魔法大作戦 10
シュトラール 12
上海 9
上海Ⅲ 18
スーパーPANG 10
PANG3(パン3) 12
タスクフォースハリアー 14
テラクレスタ 9
牌砦Ⅱ 8
ゲーム天国 25/4
爆裂クラッシュレース 6
ぷろっけん 8
ノストラダムス 15
マリオブラザース 55
マッドシャーク 14
Mr.Do(コピー) 7
Mr.DoVSユニコーン
（音声ボード付ハーネス）セット 20
雷電Ⅱ 28
ワイピング（希少） 相談
ロードランナーⅢ 23
ロードランナーⅣ 20
ネオジオ・麻雀・花札
クイズ等　掲載を省略

### ▼買います

**■アイレム**
大工の源さん 2
ダッシュ野郎 4
R-TYPEⅠ・Ⅱ 5
R-TYPE・レオ 6
アンダーカバーコップス 12
イメージファイト 4
スペランカーⅡ 14
野球格闘リーグマン 13
ボンバーマンワールド 7
ミスターヘリの大冒険 15
ロードランナーⅠ・Ⅱ 14

**■カプコン**
ウイロー 20
エクゼドエグゼス 15
エリア88 10
ワンダー3 12
大魔界村 12

**■セガ**
ジャンプバグ 25
ファンタジーゾーン 9
カルテット 10
パレット 25
システム32何でも 3
STV+ソフト何でも 45

**■タイトー**
スクランブルフォーメーション 17
ちゃっくんぽっぷ 33
ニンジャウォーリアーズ 28
プリルラ 25
フェアリーランドストーリー 18
F3+ソフト各種 40~45

**■ナムコ**
ダンシングアイ 30
鉄拳2（バージョンB） 35
ベラボーマン ご相談
トイポップ 40
フェリオス（インスト付） 25
メルヘンメイズ（インスト） 24
ワルキューレの伝説 26
ワンダーモモ（インスト付） 24

**■その他**
サンセットライダーズ 10
ミスティックウォーリアーズ 22
メタモルフィックフォース 22
世界の神秘 25
宇宙の神秘 25
大中華圏（インスト付） 35
華五光（インスト付） 35
華簪（かんざし）インスト付 30
華かげろう（インスト付） 30

**■レトロ価格ご相談**
アステロイド（B管付）アタリ
インデアンバトル（タイトー）
ストレートフラッシュ
スペースサイクロン（タイトー）
トランポリン（EXIDY/タイトー）
バルーンボンバー（オリジナル）
フィールドゴール（タイトー）
ブラックビートルズ（タイトー）
フロッグ&スパイダー（タイトー）
ロッククライマー（タイトー）
カーニバル（セガ）
侍（セガ）
スペースオデッセイ（セガ）
スペースフューリー（セガ）
005(セガ)
ディープスキャン（セガ）
パルサー（セガ）
コスモポリス（サン電子）
スピーク&レスキュー
第3惑星（サン電子）
ワープ1（サン電子）
ワープ&ワープ（ナムコ）
SOS（ナムコ）
キューティQ（ナムコ）
ジービー（ナムコ）
ナバロン（ナムコ）
ボムビー（ナムコ）
コスミックゲリラ（ユニバーサル）
スペースパニック（ユニバーサル）
ゲッタウェイ（ユニバーサル）
チーキーマウス（ユニバーサル）
マジカルスポット（ユニバーサル）
スペースランチャー（ユニバーサル/任天堂）
ヘリファイター（任天堂）
ナイスオン（DECO）
ローリングクラッシュ（ニチブツ）
トロピカルエンジェル（アイコム）
スペースビーム（アイコム）
なめんなよ（八千代電子）
ガッタンゴットン（コナミ）
キャッスルテイク（三共）
ザ・悟空（シグマ）
イン　ビンゴ
与作（SNK）
タングラムQ（SNK）

### 基板買い取り方法

●ハガキ又はFAXでリストを送って下さい。値付けして返送します。
●値段がOKならば、
「商品名・金額・住所・氏名・銀行支店名・名義人氏名（フリガナ）」
を記入し商品と一緒に送って下さい。
●代金は到着の翌日（土・日・祝日は除く）振り込みます。

※レトロ基板は制限枚数以内
※純正インスト・説明書がないと値段の下がる物もあります。



**通販のお支払いは現金書留と銀行振込です。** ※商品は・入金確認後の発送となります。宅配代金は、御客様にご負担して頂きます。

**振込先：東濃信用金庫不二ガ丘支店・普通預金・0333003**
**口座名：基板のマロン　竹内了司（タケウチ　リョウジ）**

▶クロネコヤマト・コレクト便で注文の方は宅配便のドライバーさんに代金を・お支払い下さい 商品代+運賃手数料
▶ハガキ・FAXでご注文の方【全部フリガナ付】住所・建物名（ビル名○荘等）・氏名・TEL・FAX番号（市外局番より正確に）
▶法人の方は、担当者名【フリガナ付】・所属部署の記入も、お願いします。（18才未満の方には通販致しません）

# 基板 タイムマシン 基板

## PCB

●PCB（基板）とは、アーケードゲームのソフトに該当する部分だと思って下さい。
●この価格リストは約20日前のリストから抜粋したものです。御注意下さい。
●価格リストは、毎月8・25日前後に発行しています（一番正確です）。御希望の方は、葉書で申込みして下さい。

### 買い取り(とりあえず電話してみて下さい)

| | |
|---|---|
| KOF97 | ??,000 |
| ストリートファイターⅢ(ROM) | ??,000 |
| ストリートファイターⅢ(PCB) | ??,000 |
| CP2ソフト全般 | ??,000 |
| ブランニュースターズ | ??,000 |
| E雀ハイスクール | ??,000 |
| ファイナルロマンスR | ??,000 |
| モデル2全般 | ??,000 |
| 忍者ウォーリアーズ | ??,000 |
| ナイトスラッシャーズ | ??,000 |
| オールドPCB | ??,000 |

上記以外の基板も高額買い取りします。
最後にTELしてみるべし

### 各種新作PCB予約受付中(TEL)

| | |
|---|---|
| マーヴルスーパーヒーローvsカプコンスーパーヒーロー | (予) |
| ストリートファイターⅢ 3rd | (予) |
| ストリートファイターEX2 | (予) |
| ストリートファイターZERO3 | (予) |
| 私立ジャスティス学園 | (予) |
| スターグラディエーター2 | (予) |
| ファイナルロマンス4 | (予) |
| バトライダー | (予) |
| ジャンジャンパラダイス2 | (予) |
| ウインターヒート | (予) |
| バーチャロン・オラトリオタングラム | (予) |
| 月華の剣士 | (予) |
| サムライスピリッツ-侍魂- | (予) |
| サイキックフォース2012 | (予) |
| Gダライアスver2 | (TEL) |
| ヴァンパイアセイヴァー2 | (TEL) |
| ヴァンパイアハンター2 | (TEL) |
| マーヴルvsストリートファイター | (TEL) |
| ポケットファイター | (TEL) |
| KOF97 | (TEL) |

### NAMCO

| | |
|---|---|
| 子育てクイズマイエンジェル | 3,000 |
| 子育てクイズマイエンジェル2 | 15,000 |
| ナムコクラシックVol.1 | 18,000 |
| ナムコクラシックVol.2 | 35,000 |
| 鉄拳3(VerD) | 190,000 |
| アサルト（P付） | 25,000 |
| 妖怪道中記 | 23,000 |
| オーダイン | 22,000 |
| ネビュラスレイ | 16,000 |
| F／A | 12,000 |
| ワルキューレの伝説 | 40,000 |
| スプラッターハウス | 35,000 |
| ソルバルウ（PCB） | 15,000 |
| サンダーセプター2（PCB） | 7,000 |

### CAPCOM

| | |
|---|---|
| ストリートファイター3(PCB) | 45,000 |
| ウォーザード（PCB） | 35,000 |
| ヴァンパイアセイヴァー（ROM） | 8,000 |
| バトルサーキット（ROM） | 20,000 |
| X-MENVS ST（ROM） | 35,000 |
| ストゼロ2アルファ（ROM） | 13,000 |
| ストアルファ2（ROM） | 5,000 |
| D&D（ROM） | 10,000 |
| D&D2（ROM） | 35,000 |
| 天地を喰らう2 | 10,000 |
| ストライダー飛竜 | 28,000 |
| ワンダー3 | 23,000 |
| ウイロー | 20,000 |
| 戦場の狼2 | 8,000 |

### その他

| | |
|---|---|
| 銀河帝国の逆襲 | 70,000 |
| ノバ2001 | 15,000 |
| 4Dウォリヤーズ | 40,000 |
| キャンパスクロッキー | 70,000 |
| インテレピット | 65,000 |
| ディフェンダー（C・ハーネス付） | 10,000 |
| クイズセーラームーン | 28,000 |
| 閃激ストライカー | 40,000 |
| グレートラグタイムショー | 36,000 |
| 怒（純P付） | 32,000 |
| 闘姫伝承（PCB） | 18,000 |
| ゲーム天国（PCB） | 18,000 |
| キララスター（PCB） | 21,000 |
| デットオアライブ（A／PCB） | 35,000 |

### SEGA & KONAMI

| | |
|---|---|
| ソニックファイターズ（ROM） | 1,000 |
| F・バイパーズ（ROM） | 2,000 |
| VF3（電源H付） | 170,000 |
| VF2.1（H付） | 19,000 |
| VF1（H付） | 5,000 |
| ロボレス2001 | 18,000 |
| G-LOC（PCB） | 15,000 |
| グラディウス3 | 25,000 |
| ダダンダーン | 28,000 |
| ガイアポリス | 18,000 |
| ブーヤン（C） | 13,000 |
| スラムダンク | 11,000 |
| ポリネットウォリアーズ（PCB） | 28,000 |
| ゴルフィンググレイツ（レバー） | 4,000 |

### TAITO

| | |
|---|---|
| ナイトストライカー（PCB） | 50,000 |
| ギャラクティックストーム（PCB） | 25,000 |
| コンチネンタルサーカス（PCB） | 3,000 |
| Gダライアス | 65,000 |
| レイストーム | 40,000 |
| プランプポップ（P付） | 28,000 |
| マジカルデート | 22,000 |
| マジカルデートEX | 25,000 |
| アルカノイド（P付） | 5,000 |
| レインボーアイランド | 12,000 |
| グリットシーカー | 10,000 |
| ジャイロダイン | 18,000 |
| スラップショト | 5,000 |
| レイフォース | 15,000 |

## 筐体

●ゲームセンターに置いてあるマシンそのものです。
●筐体とPCBがあればゲームができます。

| | |
|---|---|
| 新品ブラストシティ(2レバー6ボタン) | 220,000 |
| 新品アストロシティ(2レバー6ボタン) | 220,000 |
| 中古アストロシティ(パネル新品) | 115,000 |
| 中古ニューアストロシティ(パネル新品) | 135,000 |
| 中古エアロシティ(パネル新品) | 40,000 |
| 中古Qグランダム(2レバー12ボタン) | 40,000 |
| 中古ポニーMK3(2レバー12ボタン) | 20,000 |

## モニタ

●筐体から抜き取った物ですのでクリアな映像が出力できます。
●入力端子はRGB21ピンです。

| | |
|---|---|
| 29インチモニター(15／24Khz対応) | 40,000 |
| 26インチモニター(15／24Khz対応) | 20,000 |
| 25インチモニター(15／24Khz対応) | 30,000 |
| 18インチモニター(15／24Khz対応) | 入荷待ち |

## C-BOX

●C-BOXとPCBがあればゲームができます。
●ビデオコンバータ内蔵なので、家庭用テレビでOKです(24Khz出力のゲームはモニターを必要とします)。

| | |
|---|---|
| ボードマスター | 47,000 |
| シグマAV5000&Σ8000セット | 39,000 |
| ベガジュニア | 29,800 |
| 各種21ピンRGBケーブル | 3,500 |

## EXTRA

●アーケード環境をサポートする、関連商品です。
●中には、工作知識を必要とする物もあります。

**シンクロ連射回路(1回路2ボタン)** 2,000
中には正常に動作しないPCBもありますので御注意下さい。

ノーマル連射回路(1回路幾等でも) 1,500
ボリウム調整による連射回路です。

**RGBビデオアンプダッシュ(完成品)** 9,800
家庭用ゲームのRGB信号を業務用モニターに直に入力すると、RGB信号が弱い為、発色が悪かったり全体が白くボケてしまうことがあります。その様な時には、この「ビデオアンプ」を使って下さい。大抵は奇麗に映ります。
※注意
作動用電源として、コントロールBOX・筐体内の電源を使うので、どちらかをお持ちでないと御使用できません。電源取り付けの工作も行っておりますが、別途料金がかかります。

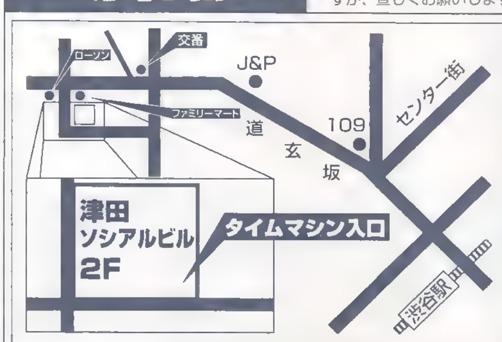
## INFORMATION

分割・ローンもあります。詳しくは電話でお尋ね下さい。ハーネス等の製作・質問もやっています。気軽にTEL下さい。
在庫・価格は常に変動しています。電話・来店で御確認下さい。
移転しました。店内がスゲー広くなりましたのでぜひ、ご来店ください。

**振込み口座番号**
富士銀行府中支店
(普)4394530
㈱タイムマシン

## 店舗

●少々分かり難い所に在りますが、宜しくお願いします。





㈱タイムマシン
〒150-0043 東京都渋谷区道玄坂1－19－6
津田ソシアルビル2F
TEL／03-3462-4541(代)

# 買い取り表です。お得な交換始めました。

1Kは千円です。買い取り対象の商品の販売はしておりません。買い取り表は1ヶ月前の価格です。必ず担当にTELしてください。

## 買い取り注意事項

- ●学生、18歳未満の方は親の同意書が必要になります。
- ●商品の送料はお客様負担でお願い致します。
- ●代金は銀行振込させて頂きます。
- ●買い取りさせて頂いた商品に関しての返品は致しません。
- ●故障品、買い取り出来ない商品に関しては返品致します。
- ●注意を守らない場合、当社に掛かる負担金を請求させて頂きます。
- ●買い取り値段の変更がある場合もありますので、必ずお電話にて確認後送って下さい。

## 交換システムの説明

**商品1万円の買い取りの場合**
○現金なら1万円振り込みます
○交換なら1万1千円分（追い銭でそれ以上の商品も可）と交換いたします。
**1割お得です**

### ア行

| | |
|---|---|
| アウトゾーン | 4 |
| アラビアンマジック | 8 |
| アンダーカバーコップス | 7 |
| アラビアンファイト（4P） | 8 |
| アステリクス | 8 |
| ウルトラ闘魂伝説 | 3 |
| ウルトラ警備隊 | 8 |
| エイトフォース | 5 |
| エイリアンVSプレデター | 22 |
| SDガンダムレインボー大陸戦記 | 3 |
| F3マザーボード | 38 |
| ST-Vマザー | 40 |
| Xメン VS SF | 45 |
| Xメン VS SF（ソフト） | 20 |
| 19XX（ソフト） | 10 |
| 19XX | 28 |
| 大江戸ファイト | 2 |

### カ行

| | |
|---|---|
| ガンバード | 6 |
| ガイアポリス | 3 |
| ガンフォース | 3 |
| 海底大戦争 | 15 |
| ギャルズパニック | 3 |
| ギャルズパニックIII | 8 |
| キングオブドラゴン | 6 |
| グリッドシーカー | 7 |
| グレート1000マイルラリーII | 8 |
| 剣豪 | 3 |
| ゴールデンアクスII（4P） | 20 |
| 極上パロディウス | 13 |
| 豪血寺一族 | 4 |
| 豪血寺一族II | 10 |
| 豪血寺一族III | 15 |

### サ行

| | |
|---|---|
| サイレントドラゴン | 5 |
| サッカースーパースター（ケーブル付） | 20 |
| サンドスコーピオン | 3 |
| サンダードラゴン | 2 |
| サンダードラゴンII | 15 |
| ジオストーム | 9 |
| ジョー&マック | 3 |
| ジョー&マックリターンズ | 8 |
| サンダーゾーン | 4 |
| ジャッキーチェン | 15 |
| 上海II | 8 |
| 上海III | 9 |
| JJスコーカーズ | 7 |
| G.Iジョー | 18 |
| CPS-IIマザー | 18 |
| ストリートファイターII | 3 |
| ストリートファイターII' | 3 |
| ストリートファイターII'T | 4 |
| SFムービー | 15 |
| ストリートファイターゼロ2 | 20 |
| ストリートファイターゼロ2α | 23 |
| ストリートファイターEX | 43 |
| ストリートファイターEXプラス | 68 |
| ストリートファイターIII | 30 |
| スーパースラムズ（バンプレ） | 15 |
| ストームブレード | 19 |
| スノーブラザーズII | 8 |
| スノーブラザーズ | 3 |
| ストライカーズ1945 | 18 |
| スーパーフットボールチャンプ | 53 |
| スラムダンクII（ケーブル付） | 30 |
| ゼロチーム | 12 |
| セクシーパロディウス | 25 |
| セーラームーン | 7 |
| ゼビウス3D／G | 20 |
| 戦国エース | 7 |
| 戦国ブレード | 10 |
| ソニックウイングス | 4 |
| ソニックファイター | 85 |
| ソウルエッジ（コネクター付） | 23 |
| ソウルエッジII（コネクター付） | 28 |
| ソルディバイド | 10 |

### タ行

| | |
|---|---|
| ダブルウイング | 6 |
| タンクフォース | 15 |
| ダンクマニア | 15 |
| ダイエットGOGO | 3 |
| ダイナマイトB．B（パネル2枚） | 115 |
| タンブルポップ | 3 |
| ダンシングアイ | 40 |
| 大王 | 10 |
| ツインイーグルII | 15 |
| デッドオアアライブ（Aタイプ） | 25 |
| デッドオアアライブ（Bタイプ） | 85 |
| 鉄拳（コネクター付） | 23 |
| 鉄拳2　Aバージョン（コネクター付） | 38 |
| 鉄拳2　Bバージョン（コネクター付） | 40 |
| 鉄拳3（コネクター付） | 160 |
| ドラグーンマイト（キック線） | 25 |
| ドラゴンボールZ（バンプレ） | 3 |
| ドラゴンボールZII | 7 |
| 闘神ブレイザース | 5 |
| 首領蜂 | 26 |
| 怒首領蜂 | 60 |
| 牌砦 | 2 |
| 闘姫伝承（エンジェルアイズ） | 18 |

### ナ行

| | |
|---|---|
| ナイトスラッシャー | 18 |
| ナックルバッシュ | 9 |
| ナックルヘッズ | 3 |
| ナムコクラシックI | 7 |
| ナムコクラシックII | 20 |
| ネビュラスレイ | 5 |
| ノストラダムス | 5 |

### ハ行

| | |
|---|---|
| バッキーオヘア | 9 |
| バツグン | 8 |
| ハットトリックヒーロー93 | 6 |
| バックファイヤー | 13 |
| バーサスネットサッカー（ケーブル付） | 58 |
| ハイパーアスリート | 10 |
| バイパーフェーズ1 | 20 |
| バーチャストライカー | 120 |
| ★バーチャストライカーII | 400 |
| バーチャロン（1枚） | 85 |
| バーチャコップ（音声ボード付） | 50 |
| バーチャコップII（音声ボード付） | 70 |
| ビーラップボーイ | 6 |
| ヒーテッドバレル | 6 |
| フック | 6 |
| ファイナルファイト | 3 |
| ファイナルスターフォース | 6 |
| ファイヤーバレル | 12 |
| ファンキージェット | 3 |
| ブラッドブラザーズ | 5 |
| ★ブラッディーロア | 65 |
| プレミアサッカー | 5 |
| プライムゴールEX | 12 |
| ファイティングバイパーズ | 85 |
| ヘブンズゲート | 20 |
| ボンバーマン | 2 |
| ボンバーマンワールド | 10 |

### マ行

| | |
|---|---|
| マッドシャーク | 10 |
| マーブルスーパーヒーローズ | 34 |
| マーブルスーパーヒーローズ（ソフト） | 10 |
| ★MSH VS SF | 75 |
| ★MSH VS SF（ソフト） | 50 |
| マーシャルチャンピオン | 3 |
| マクロス | 6 |
| マクロスプラス | 20 |
| マジンガーZ | 8 |
| マイルスマイル | 3 |
| ミスティックウォーリアー | 18 |
| メジャータイトルII | 5 |
| メタモルフィックフォース | 10 |
| 燃えよごんたII | 3 |

### ラ行

| | |
|---|---|
| ラビットヒーロー | 12 |
| ラストブロンクス | 75 |
| ライトブリンガー | 7 |
| 雷電DX | 28 |
| 雷電ファイターズ | 60 |
| 龍神 | 8 |
| リーサルエンフォーサス（PCB） | 8 |
| リーサルエンフォーサスII（PCB） | 25 |
| レジオネア | 7 |
| レイストーム | 18 |
| ロックマン | 4 |
| 64番街 | 8 |

### ワ行

| | |
|---|---|
| ワールドラリー | 10 |
| 湾岸戦争 | 15 |

### ネオジオ

| | |
|---|---|
| ブレイカーズ | 7 |
| ビッグトーナメントゴルフ | 7 |
| メタルスラッグ | 6 |
| キングオブファイターズ96 | 3 |
| リアルバウト餓狼伝説SP | 4 |
| ネオボンバーマン | 8 |
| ダンクドリーム | 3 |
| キングオブファイターズ95 | 2 |
| ネオミスターDO | 5 |
| サムライ天草降臨 | 2 |
| ソニックウイングスII | 2 |
| ソニックウイングスIII | 4 |
| ネオジオハード（1スロ）大 | 10 |
| ネオジオハード（1スロ）中 | 12 |
| ネオジオハード（1スロ）小 | 14 |
| ネオジオハード（2スロ） | 13 |
| ネオジオハード（4スロ） | 15 |
| ネオジオハード（6スロ） | 10 |

# 販売表です。よろしくお願い致します。

## 販売表です

## 筐体販売価格

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| セガ | エアロシティー | (W660 | D830 | H1320) | ¥40,000より |
| セガ | アストロシティー | (W750 | D905 | H1443) | ¥120,000より |
| カプコン | Qグランダム25 | (W800 | D965 | H1425) | ¥55,000より |
| ジャレコ | ポニーマークIII25 | (W600 | D740 | H1060) | ¥35,000より |

**運送会社変更の為、運送料大幅低下!!**

注意：筐体の支払いは、代引き出来ません。
入り口の幅をはかって、注文してください。
基本的に返品は受け付けておりません。（返品の場合は買い取りになります）
発送は入金確認後1週間くらいかかります。（整備の為）

## パナツイン・パナカスタム・コンボAV取扱店!!

- ●代引き出来ない商品もあります。また代引きの際は手数料もお支払い下さい。商品は全て着払いで発送致します。
- ●故障以外の返品は一切承りません。尚、商品がお手元に届いた次の日までにお電話が無い場合の返品は故障と認めませんのでご了承下さい。
- ●基板の価格、在庫は常に動いております。最新基板リストは80円切手2枚同封の上、GM係までお手紙ください。
- ●来社の際は、必ず担当に伝えた後来社下さい。
- ●当店の価格は全て消費税は含まれておりません。
- ●届きました商品の納品書等は必ず目を通して下さい。
- ●商品に関する全ての質問はお客様の方からお願いします。
- ●商品内容の質問にはお答えしかねます。ご了承下さい。

**●法人ローン可能!!**

### カプコンPCB

| | |
|---|---|
| F1ドリーム | ¥3,000 |
| 虎への道 | ¥8,000 |
| マッドギア | ¥3,000 |
| ニモ | ¥32,000 |
| サイドアームズ | ¥8,000 |
| ブラックドラゴン | ¥15,000 |
| サイバーボッツ（SUB） | ¥8,000 |
| クイズ虹色町の奇跡（SUB） | ¥5,000 |
| D&D（SUB） | ¥13,000 |
| ヴァンパイアセイヴァー（SUB） | ¥8,000 |
| ウォーザード（ソフト） | ¥6,000 |

### タイトーPCB

| | |
|---|---|
| マジカルデートEX | ¥28,000 |
| チャイニーズヒーロー | ¥9,000 |
| グレートソードマン | ¥14,000 |
| スラップショット | ¥3,000 |
| レイフォース | ¥11,000 |
| ドンドコドン（F2込） | ¥4,000 |
| ミズバグ大冒険（F2込） | ¥6,000 |
| MJ12（F2込） | ¥5,000 |
| クイズ人生劇場（F2込） | ¥4,000 |
| バブルボブル | ¥12,000 |
| 火激 | ¥3,000 |
| 奇々怪々 | ¥9,000 |
| レイメイズ | ¥30,000 |
| アルカノイドリターンズ(SUB・パドル付) | ¥15,000 |
| アルカノイドリターンズ(SUB・レバー可) | ¥3,000 |
| まじかるデート(SUB) | ¥3,000 |

### ナムコPCB

| | |
|---|---|
| ギャラガ | ¥3,000 |
| ディグダグ | ¥4,000 |
| ゼビウス | ¥5,000 |
| フォゾン | ¥55,000 |
| グロブダー | ¥32,000 |
| モトス | ¥35,000 |
| マッピー | ¥15,000 |
| ローリングサンダー | ¥32,000 |
| ワンダーモモ | ¥58,000 |
| 子育てクイズマイエンジェルII | ¥12,000 |
| ナムコクラッシックII | ¥30,000 |
| ワルキューレの伝説 | ¥45,000 |
| フェリオス | ¥50,000 |
| バーニングフォース | ¥18,000 |
| マーベルランド | ¥14,000 |
| ドラゴンセイバー | ¥17,000 |
| コズモギャングザビデオ | ¥6,000 |
| ニューマンアスレチック | ¥5,000 |
| ネビュラスレイ | ¥13,000 |
| ワースタ93 | ¥3,000 |
| ワースタ92 | ¥3,000 |
| ワースタ96 | ¥8,000 |
| メタルフォーク（基板のみ） | ¥55,000 |
| ダートフォックス（ROM） | ¥3,000 |
| メルヘンメイズ（ROM） | ¥20,000 |
| デンジャラスシード（ROM） | ¥3,000 |
| ギャラガ88（ROM） | ¥8,000 |
| ワールドコート（ROM） | ¥3,000 |
| ローリングサンダーII（ROM） | ¥3,000 |
| コズモギャングザビデオ（ROM） | ¥3,000 |
| ニューマンアスレチック(SUB)+ティンクルピット(SUB) | ¥4,000 |
| ニューマンアスレチック(SUB)+クイズ島(SUB) | ¥3,000 |

### ネオジオ

| | |
|---|---|
| マジカルドロップII | ¥3,000 |
| エクスチェンジャー | ¥13,000 |
| ティンクルスタースプライツ | ¥16,000 |
| ステークスウイナーII | ¥5,000 |

### コナミPCB

| | |
|---|---|
| とべ！ポリスターズ | ¥18,000 |
| システムGX（ソフト付） | ¥18,000 |
| 進め対戦ぱずるだま | ¥3,000 |
| ゴルフィンググレイツ（P無） | ¥3,000 |
| サンダークロス | ¥15,000 |
| ローラーゲームズ | ¥8,000 |
| ゼクセクス | ¥28,000 |
| グラディウスII | ¥22,000 |
| クォース | ¥3,000 |
| 実況パワフルプロ野球 | ¥4,000 |
| 大好キッス（SUB） | ¥3,000 |
| ときメモ対戦ぱずるだま（SUB） | ¥3,000 |
| 対戦とっかえ玉（SUB） | ¥5,000 |

### データPCB

| | |
|---|---|
| 魔境戦士（レバー付） | ¥30,000 |
| ダークシールII | ¥8,000 |
| クールドバスター | ¥3,000 |
| のぼらんか | ¥20,000 |
| バルターダッシュ | ¥10,000 |
| デスブレイド | ¥12,000 |
| ヘビースマッシュ | ¥5,000 |
| スカルファング | ¥18,000 |

### その他PCB

| | |
|---|---|
| バトルガレッガ | ¥35,000 |
| 魔法大作戦（ロケ?バージョン） | ¥20,000 |
| ハチャメチャファイター | ¥15,000 |
| メガシステム32（ソフト付） | ¥15,000 |
| ラピオレプス | ¥13,000 |
| ファイヤートラップ | ¥10,000 |
| エクストリームダウンヒル | ¥3,000 |
| ストリートスマート | ¥3,000 |
| コンバットライブス | ¥3,000 |
| JuJu伝説 | ¥5,000 |
| ペンギンくんウォーズ | ¥15,000 |
| キャノンダンサー | ¥18,000 |
| がんばれギンくん | ¥4,000 |
| マクロスII | ¥10,000 |
| ソルダム | ¥3,000 |
| そこ抜け対戦ゲーム | ¥12,000 |
| スーパーX | ¥12,000 |
| ガンマスター | ¥12,000 |
| ギャルズパニック4遊（ソフト） | ¥8,000 |
| 閃激ストライカー（ソフト） | ¥10,000 |
| アルチメイトテニス | ¥5,000 |
| ななめでマジック | ¥3,000 |
| バンバンボール | ¥3,000 |
| ロジックプロII | ¥20,000 |
| もうぢゃ | ¥3,000 |
| パズル番長 | ¥3,000 |
| ねらってチュー | ¥3,000 |
| パルキューブ | ¥4,000 |
| へべれけのポプーン | ¥3,000 |
| 干支物語 | ¥3,000 |
| プレステ変換基板 | ¥32,000 |
| サルカニハムゾー（SUB・パドル付） | ¥12,000 |
| サルカニハムゾー（SUB・レバープレイ可） | ¥3,000 |
| モンスタースライダー（SUB） | ¥3,000 |
| ガンダムファイナルシューティング（SUB） | ¥10,000 |
| 戦球（SUB） | ¥5,000 |

### セガPCB

| | |
|---|---|
| アッポー | ¥12,000 |
| ロボレス2001 | ¥9,000 |
| エンゼルキッス | ¥10,000 |
| フラワー | ¥5,000 |
| パッシングショット | ¥3,000 |
| ゴールデンアクスII　2P | ¥28,000 |
| アラビアンファイト　2P | ¥15,000 |
| SDI　（16A・H付・TB付） | ¥40,000 |
| テトリス | ¥3,000 |
| コラムス | ¥3,000 |
| ゴールデンアクスII（SUB） | ¥20,000 |
| ダークエッジ（SUB・4PSUB無） | ¥3,000 |
| 蒼穹紅蓮隊（カセット） | ¥3,000 |
| コラムス97（カセット） | ¥5,000 |
| ぷよぷよSUN（カセット） | ¥6,000 |
| 紫炎龍（カセット） | ¥3,000 |
| ウイングウォー純正コンパネ | ¥8,000 |

### 麻雀PCB

| | |
|---|---|
| 華五光 | ¥35,000 |
| 華五光番外編 | ¥42,000 |
| 華銀河 | ¥35,000 |
| 華かんざし | ¥48,000 |
| 雷神牌 | ¥25,000 |
| 東洋の神秘 | ¥23,000 |
| セーラーウオーズR | ¥18,000 |
| 雀々しましょ（SUB） | ¥8,000 |
| 麻雀同級生 | ¥6,000 |
| 麻雀同級生SP | ¥6,000 |
| ファイナルロマンスII（対H無） | ¥18,000 |
| パニックスタジアム | ¥3,000 |
| リアル麻雀PVI | ¥4,000 |
| リアル麻雀PV | ¥5,000 |
| リアル麻雀PIII | ¥3,000 |
| バニラシンドローム | ¥3,000 |
| ファンタジックラブ | ¥8,000 |
| セーラーウオーズ | ¥4,000 |
| ヴァーチャル麻雀（カセット） | ¥15,000 |
| 極S（カセット） | ¥8,000 |
| E雀ハイスクール（ソフト） | ¥10,000 |

### 奉仕品

（1万円以上お買い上げの方に限ります）
（個数に制限は有りません。幾つでも可）

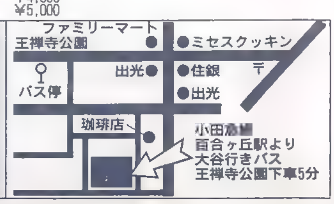
| | |
|---|---|
| 沙羅曼蛇2（SUB） | ¥500 |
| リッジレーサー（ROM） | ¥2,000 |
| スズカ8アワーズ（ROM） | ¥2,000 |
| バイパーフェーズ1（SUB） | ¥300 |
| リアル麻雀PIV（SUB） | ¥300 |
| キース&ルーシー（SUB） | ¥800 |
| ドリフトアウト94（SUB） | ¥800 |
| キララスター（SUB） | ¥3,000 |
| ゲーム天国（SUB） | ¥500 |
| P－47エース（SUB） | ¥3,000 |
| グラディア（SUB） | ¥1,000 |
| エンゼルキッス（SUB） | ¥500 |
| ドラゴンボールZ VRVS（SUB） | ¥2,000 |
| ぷよぷよ | ¥1,000 |
| 中華大仙 | ¥1,500 |
| レッスルフェスト | ¥800 |
| スーパーワールドコート | ¥1,500 |
| 子育てクイズマイエンジェル | ¥1,500 |
| クイズ赤丸急上昇 | ¥1,000 |
| もうじゃ | ¥1,500 |
| ねらってチュー | ¥1,500 |
| クイズ学問のススメ | ¥300 |
| 早押し王座決定戦 | ¥300 |
| バーチャロン純正コンパネ（VS用） | ¥4,000 |
| ウイングウォー純正コンパネ | ¥5,000 |

**営業時間**
**10:00〜19:00**
**定休日**
**日曜・祝日**

**SUN CO., LTD.**

**(有)サンカンパニー**

神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1 TEL.044-954-9459 FAX.044-966-8287



リポート11

リポーター：レーシングHydeっち

# コナミ元気ロケ通信

## 上尾店ではメンバーズカードが登場だ!!ポイントをためると何かがおこるらしいよ…!?

### 1月全店イベントスケジュール

**【チルコポルト神戸ハーバーランド店】**
1/1～1/1　ときメモイラストコンテスト開催
1/1～1/25　期間中、毎日先着50名様にチルコオリジナルホルダーをプレゼント
1/11　第9回ときメモぱずるだま大会（17:00～）
1/17　第12回バーチャロン大会（18:00～）
1/25　第10回ときメモぱずるだま大会（17:00～）

**【チルコポルト茶屋町店】**
12/30～1/7　ときメモ大抽選会!
PCエンジン時代からときメモファンの君も、最近ファンになったあなたも楽しめるお楽しみ抽選会を開催!!（詳しくは店頭にて）
1/10　ときメモぱずるだま「ロボ作大会」
一年の計はロボ作にあり!?豪華景品あり!!
1/15　バーチャロン大会

**【チルコポルト上尾店】**
●プリクラ感謝DAY
1月中の毎週水曜日に限り、プリント倶楽部他のシール機が200円でプレイできます。
1/10～1/15　成人式お祝いキャンペーン
期間中、以下のサービスがあります。
・メダル50枚無料サービス（新成人の方のみが対象となります。
・ときメモプライズマシン100円2クレジットサービス（ただし、一部機種は除きます）
1/31　ときメモぱずるだまトーナメント大会（定員32名、要予約、14:00～）

**【チルコポルトモザイクガーデン店】**
●シールホルダープレゼントキャンペーン
当店のプリント機にて撮影されたシールを、3枚1組にてカウンターへお持ち下さい。
もれなく、シールホルダーをプレゼント致します。
●1/1～1/3　ポケモングッズキャンペーン
期間中、ポケモングッズが当たるイベントが盛り沢山!!
ポケモントレーナーの君は、絶対に見逃せないぞ!
どしどし参加してね。

**【ビガロ新宿店】**
1/1　新年おめでとう!ときメモぱずるだま'98開幕戦
1/4　花組対戦コラムス「花組新年会」トーナメント戦
1/11　ときメモぱずるだま「公式戦ランキングマッチ」
1/15　ファイナルハロン勝ち抜き戦
1/18　必勝アルゼンチン!バーチャストライカー2大会
1/24　ときメモぱずるだま「公式戦ランキングマッチ」
1/25　月下の剣士「剣術舞闘会」トーナメント戦

**【ビガロ梅田店】**
1/4　お年玉特別イベント「ナンバーズ」イベント詳細は店頭にて!内容充実!自信あり!
1/17　月華の剣士ゲーム大会。今年が厄年の君は、この大会で厄払いだぜ!!

### ■チルコポルト上尾店のメンバーズカードの秘密!!

今月はチルコポルト上尾店の情報をお伝えしよう。開設以来、大盛況を誇る「ときメモコーナー」にメンバーズカードが誕生。ややこしい手続きや会費は一切不要のスーパーお得なカードなのだ。どこがお得かというと、このカードは上尾店の「ときメモコーナー」に足を運ぶとポイントがもらえて（1日に1ポイントまで）、そのポイントが一定数に達すると、ときメモ関連のレアグッズが進呈されるというシステムになっている。グッズには限りがあるが、ポイントがたまりまくると、かなりヤバめなグッズを用意しているってことなので、グッズをゲットしたい人はチルコポルト上尾店に遊びにきまくるしかないでしょう!

また、上尾店内に「こなみるく2号店」がオープンしたぞ。こちらの詳しいレポートは来月以降お伝えしていく予定なので、お楽しみに。



### ■ビガロ新宿店では新製品をドカンと入荷だ!

続いては関東メモラーの聖地、ビガロ新宿店だ。来年早々からイベントが目白押しなので、参加希望者等は店頭チェックを忘れずに。そして現在ビガロ新宿店で「ときメモぱずるだま」に匹敵するほどの盛り上がりを見せる「花組対戦コラムス」。もともと「ぱずるだま」のレベルが全国トップクラスだから、このゲームも連日熱い対戦が繰り広げられている。腕に自信ある人は参加してみよう!



今回のイラストは、すべて「ななせ」さんによる作品だ。ビューティフホ～!



また、期待の新製品も続々入荷中!最近凄い盛り上がりを見せる「ビートマニア」に「ハンドルチャンプ」。最近のゲームとは一風変わった作りになっているので、ぜひ遊んでみてはいかがかな?

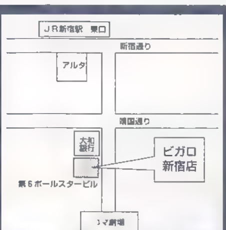
そして、さらに遊びやすくなって帰ってきた「ファイティング武術2nd」。このゲームは、どうやらメモラーには涙モノの隠しモードもあるらしいぞ。そして「レーシングジャム」は、スーパーDXの豪華筐体で入荷予定だ。

イベントも随時開催されていくそうだから、期待して待っていてほしい!

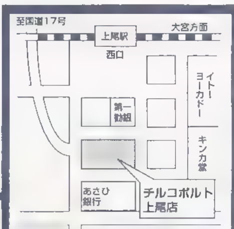
### アルバイト募集!

コナミ直営店のアルバイトさんを募集します。
明るくて、元気が良くて、ゲームが好きな人!　特に女の子や、ハードに詳しい人は大歓迎です!!
●**資格**　18歳以上25歳迄・店舗まで通勤可能なこと・女性、未経験者、フリーター歓迎
●**勤務地**　各コナミ直営店（地図参照）
●**待遇**　交通費支給・制服貸与
●**応募先**　時給、勤務時間等各店舗で異なりますので、直接ご希望の店舗の「アルバイト募集係」までお電話でのお問い合わせをお願い致します。

**コナミホームページ**
http://www.konami.co.jp/



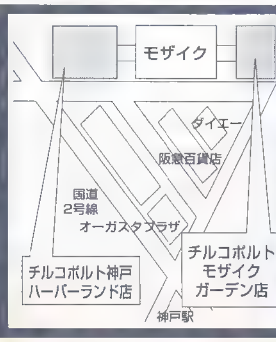

**ビガロ新宿店**
〒160　東京都新宿区歌舞伎町1-16-6
第6ポールスタービル
TEL.03-3204-7390




**チルコポルト上尾店**
〒362
埼玉県上尾市谷津2-1-50
TEL.048-777-2277

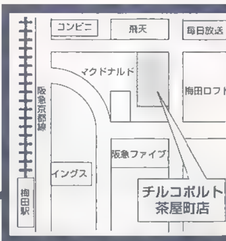



**ビガロ梅田店**
〒530　大阪市北区梅田1-11-4
大阪駅前第4ビル地下1階
TEL.06-344-0523




**チルコポルト神戸ハーバーランド店**
〒650　神戸市中央区東川崎町1-6-1モザイク2階内　TEL078-360-0744

**チルコポルトモザイクガーデン店**
神戸市中央区東川崎町1-6-1　モザイクガーデン遊園地館内　TEL078-360-2477




**チルコポルト茶屋町店**
大阪府大阪市北区茶屋町15-34（梅田ロフト前）
TEL.06-377-7767
営業時間：10:00～23:00（年中無休）

ゲーメスト

担当：Mio

# アイランド

**クリスマスだー、正月だーと、世間はうかれまくってますなあ。まあ、アタクシは騒げりゃ何でもいいんですが。今年もいろいろありましたが、年が明けたら何とびっくり、ゲーメストライター生活１周年を迎えます！スゴイ！つーか早い!! 歳とると時の経つのが早えったら…ブツブツ。**

（この季節のゲーセン営業時間１時間延長が嬉しい。Mio）



## 今月のいっぱつ

### 激闘ギ(ャ)ルズアイランド2nd!!

#### ～魅惑のふんどしヌード～

☆ある休日、暇だったので本屋に行くと「ギャルズアイランド５」に遭遇。ちょっとだけ立ち読みしてみると、面白いわコレ。つーか、巻頭にあった麻雀ギャルズの顔ぶれが並んでいる意味深な袋とじに心奪われ（以下略）。

むうやるな新声社!!こうして立ち読み客の心を動かすカラクリとは。ピュアな俺は己の本能にあらがう術を知らず、購入決定！ハウマッチ？って千弐百八拾円＋ＴＡＸという、マイゲーセン代の９割くらいじゃないですか。

さあどうしよう？レジの前で悶々と悩む俺を店員さんが白い眼で見ているぞ。マズイ、これでは妖しい本を買うかどうか迷っているみたいだ!!…イヤ、大丈夫。この本の表紙（リリス＆バレッタ）を見れば、店員さんもロリ…いやさローリング健全な本だとわかってくれるさ。

しかし金がないしなあ。あれ？あそこにいるのは我が友人Ｋではないか？しかもギャルアイ５を手に取っているぞ。これはチャンス！奴が買ったら貸してもらおう！とか考えていると、Ｋも例の袋とじを発見。目をカッと見開くＫ。フハハハ、これでもうお前は買うしかあるまい!!すべては俺（と新声社）の計算通りだ…。って馬鹿なあっ!!奴は袋とじを上のスキマからのぞき見してやがる!!まったくもって計算不能ッ!!

「タダ見しちゃイヤーン!!」

めくりでリボルスパーク炸裂（やや低い位置）!!

「あふうっ（悩ましげに）！何すんじゃワレえ!!」

「スマン、君が素敵に格好悪いことしてるから、つい」

「つい、じゃねーだろ。何か用か？」

「買えば？それ。金あるんだろ」

「いや、それがないんだよ。あと五百円あったらなあ」

「お、それなら俺も金出すから、二人で買おうぜ」

「ナイス！俺はこの袋とじとマダム系キャラのページをもらえればそれでいいから」

「お客さん、そりゃいけませんよ、仲良く見ましょうや」

こうして協力プレイで入手に成功。これぞ愛と友情のツープラトン!!くっ、店員さんの視線が背中に痛えぜ、店の中で騒いでゴメンよ。

そしてＫの家で今、禁断の扉が開かれる!!

「さあＺＡＸ、いよいよ開けるぞ、袋とじ。覚悟はいいか？」

「うむ、何がきても大丈夫だ……ウ、ウオオこれはあアア!!」（ホワイトアウト）

フウ。ギャルアイ５、相当レベルの高い本でした。あれ一冊でほとんどのゲームギャルを網羅してるし、これならお値段も手頃だぁ。え？袋とじの中身？それは皆さんの手で確認してください。ねえ、新声社さん？

（福岡県　ＺＡＸ君Ⓐ）

★袋とじ…それはいつの世も若者の心を揺り動かす魔のページ－ギャルアイ５の袋とじはその期待に応えうる内容であった(当社比)と思うが、何でもないページを袋とじにしてる粗悪な雑誌もあるので気をつけよ。よって、購入時の試写…じゃなかったスキマからの覗き見はちみっとだけ赦す。




⬅（主人公補完委員会　「O-37a」しろがね隆乃さん①）

★暖かい部屋で、仲良くプレゼントを開けよう。今日は特別な日。聖なる雪の、振り落ちる日。

# がぶりよりゲーマー人生



**名前に数字のつくゲームキャラって、デンジャーなヤツ多くないですか？八神、七枷、山崎竜二、牙神幻十郎、三島一八＆平八ってな風にね。**

（沖縄県　時代遅れの漢君Ⓑ）



⬆（大阪府　虎杖せなさん②）
★ちっちゃい体でぶんぶん武器を振り回している姿がカワイイ

## 寝るときさえゲーマーでありたい君へ

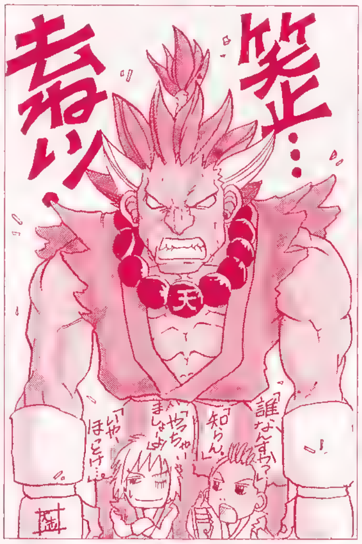
☆古今のゲームキャラの倒れる姿から、我々ゲーマーにとっての睡眠を科学してみた。
○「怒寝」…三回転半後に寝る。ラルフやクラーク好きにはたまらぬ寝方。
欠点…目が回る。「ワルキューレ寝」はさらに高速回転が極められ、体に悪い。
○「大魔界村寝」…パンツ一丁から、骨になって永く眠る。
欠点…健康に激悪。
○「バーチャファイター寝・鉄拳寝」は勢いよく寝られる。
欠点…「バーチャ寝」は呼吸さえできず、健康に悪い。
○「ストリートファイター寝各種」…「リュウ・ケン寝」はその手の位置から腹が冷えない。
○「フェイロン寝」…この人だけ仰向けじゃない。たまに選ぶといいかもね。
○「サガット寝」…足の疲れがとれる。
○「ヴァンパイア寝各種」…「フェイロン寝」に似ているが圧倒的に種類豊富。あと、「ガロン寝」は首がこる。
○「X-MEN VSストリートファイター寝」…地面をバウンドしながら眠るので、体力増強に多大な効果がある。
欠点…起床時より疲れる上、眠れない。
○「庵寝」…「このままでは終わらんぞー！」と叫びながらの横寝。それなりによく眠れる。反対向きじゃないと眠れない人は「麻宮アテナ寝」（キャラ右向き時）もあるぞ！ただし毎年寝間着を変えること。
○「ユリ・サカザキ寝」と「キング寝」…服をぶち破って眠る豪快な睡眠法。「ロサ寝」や「バイパーズ寝」も似たようなもん。
欠点…冬季は風邪の原因となる上、お金もかかる。いやマジで。
○「スプラッターハウス寝」…運動神経のいらないスローモーな寝方。よく眠れる。ちなみに起き方も決まっている。オススメ。
○「バーチャロン寝・サイバーボッツ寝」…体の各部を爆発させながら寝る男らしい睡眠法。
欠点…命に関わる。
それじゃ、みんなも独自の寝方でよく眠り、よく遊んでくれ！おやすみなさーい！

（広島県　菅原　敬君Ⓒ）

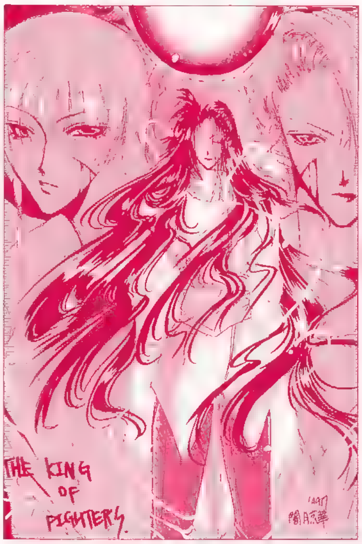
★「リュウ・ケン寝」はストⅢ以外だね。今考えたんだけど、「アナカリス寝」は就寝中に地震で物が落ちてきても安心。寝込みを襲われても平気。欠点は起こしにきた人まで吸い込まれる可能性があるってとこですか。

## 精進しなよ、僕!!

☆ぐおおおー。なぜか最近になって、いぶきがかわいくてかわいくてたまんねえ〜むう〜むおおー。今までもほかのゲームで少し「あっこの人いい」と思った女性キャラもいたけど、ここまで好きになったのはいぶきが初めてだむふぉぉ〜。露出度低いし、硬派くノ一だし、体格ちっちゃいし、声もいいし、もーキュウトぉォ!!
がしかし、僕、実はストⅢ2ndではアレックス使いなのだった。もうこのパワー＆投げキャラを使いこなしている（自分で言うのもなんだが）だけに、ちょこまか動くいぶきはどーもやりにくいんだよね…攻撃力もなさすぎなんだもん。とか思ってたら、いーゲームがあるじゃないすか。「ポケファイ」ッ!!いぶきがいるぜっ!!あっパワー＆投げキャラのザンギもいるっ…!?
ここで究極の選択を迫られたかのように見えたが、僕のいぶきへの愛のエネルギーによっていぶきに決定。でもザンギにもちゃんと漢エネルギー送っておくから大丈夫♥（どんなエネルギーだ）。
そんでもって、このポケファイいぶきがまたかわゆい。ただでさえちっちゃい体なのに、さらに丸く縮んだ感じが何ともGOOD!!お気に入りは飛燕出したときのペンギン（!?）。（編前号のポケファイインタビュー記事参照）
…そのほか、墨で塗る攻撃も、ガードクラッシュ返しの顔も、みんなまとめて好きだああうおぉう、ぶぇりりぃきゅーとぉォおッ!!最近は、ストⅢ2ndよりポケファイいぶきに金使うとる。僕の周りの奴いぶき使うな、僕のもんじゃぁい…ウソです。これからもいぶきをかわいがろう！
つーか、ポケファイあるゲーセンは休日にしか行けないんすよ〜！あー、1週間つらいー、うおー早くいぶきに会



➡（大阪府　大志君③）
★破壊神のイメージがあるので、強いのは当たり前かなと。




➡（茨城県　闇月京華さん④）
★とても格好良かった秘書コンビ、生きててほしいなあ。

わせてくれー!ふぅ。
（茨城県　いぶきのためにムック買うか「むお」君Ⓓ）
★ふむ。深刻ないぶきスキスキ症候群。ポケファイで愛でるも大いによろしいが、やはりここはストⅢ（2nd）で華麗に彼女を使いこなしてこそ、重病患者!!

## マジドロ・ザ・デコスターズ!?

☆PS版マジカルドロップ3が出たので、さっそく遊ぶも「サイコーですぅーサイコーですぅーサイコー」（以下略）」「にょーんにょーん」と叫ぶボイスに、周囲からは騒がしいゲームのレッテルを貼られてしまい、代わりにドラクエ（初代）を始めてしまった。

さて、花組対戦コラムスなるものが出たらしい。ときメモ対戦ぱずるだまに続いての人気キャラ使用アレンジ物だが、こうなったら次はマジドロでもアレンジされるんじゃないかと考えてしまう。しかし、デコゲーで「そういう人気キャラ」っていたっけ?と思ったので、自分なりにどうなるか考えてみた。

…数分後、たどりついたのが「トリオ・ザ・パンチマジドロ」だった。しかしこれでは使用キャラが少なすぎる。改めて考え直した結果、某KOFのように色々なゲームのキャラをごっちゃにすれば大丈夫とわかった。そして、どうせだからマジドロのキャラに対応させてみることにした。

数十分考えて到達した結論は次のようになった。恐らく今の読者にはわからないキャラも多いだろうが、そのへんは勘弁願いたい。

○マジシャン→マジシャン（ダークシール）。ファイティングファンタジーの魔法使いでもよかったが、年齢に差があるのでパス。

○チャリオット→タフガイ（トリパン）。お互い頭に何かかぶってるので。

○エンプレス→エドワードランディ。ムチ仲間。

○ストレングス（父）→ジョー&マック。どっちでもいいや。

○ラバーズ→バッテンオハラ。私自身もよく覚えていないが、確かブタを倒していたハズだから。

○ハングドマン→グレートラグタイムショーのプレイヤー。自機が壊されて生身の人間のときに、片方のプレイヤーのフックでひっかければ、まさに「吊られた人」。

○タワー→ラグタイムショーのサンタ。何も言うことはないです。はい。

…最後に残ったのがフール。誰がふさわしいかしばらく考え、やっと答えが出た。

「カルノフ」

である。「あにょーん」と「バル〜ン」は似てるし。

でも本当にこんな感じだったら、好みは真っ二つにわかれそうだ。私は「好き」のほうに入ると思う。何だかんだ言ってもマジドロ自体面白いし。私的には、キャラが好きでも面白くなかったらやがて遊ばなくなる、そういうこと。か??

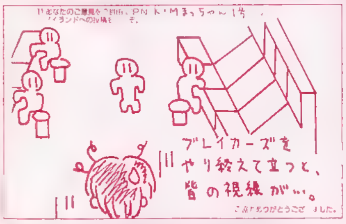
（宮城県　河村裂破君Ⓔ）
★ラバーズってブタ倒すヤツでいいんか?かわいがっとるんじゃないんか。ほかには溝口が入ってるといいと思ったりして。




➡（群馬県　せれんさん⑤）
★胸一杯の幸せが、あなたにも届きますように。

# つっこみ三昧

## 初心者の質問にも答えるよ




⬆みんな君に憧れてるのさ!⑦




⬆そ、そんなことはないぞ。⑧

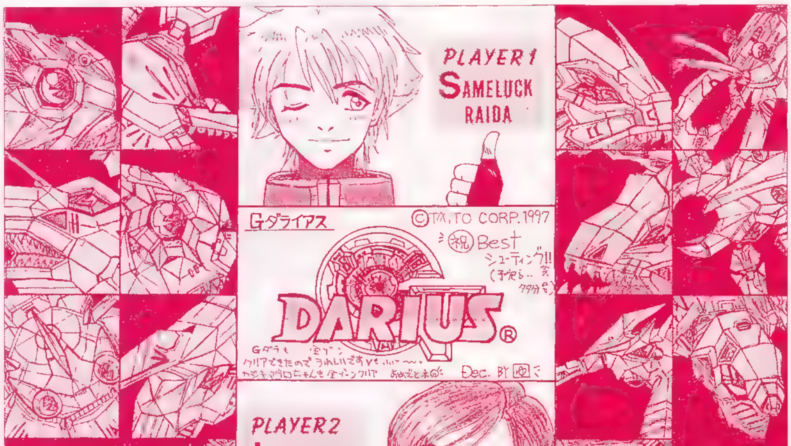
「フレーム」って何ですか?これがわかればもっと攻略記事が楽しめるのに…。初心者の私に教えてください!!
（千葉県　りんさんⒿ）
⬆「フレーム」というのは「コマ」のこと。動画数の単位だ。1フレームの長さがどれくらいかというと、これはゲームによって違う。30分の1秒だったり、60分の1秒だったり。最近のゲームは後者が多いみたいで、これだと滑らかに動くぞ。わかったかな〜!?

この前、友人の家で風呂場をのぞいたら、水に濡れてふやけたバイオハザードの説明書が落ちていたよ…風呂場で説明書読むなっつーの!しかもそのバイオハザード俺のじゃねーか!!
（山梨県　シュビドゥバ君Ⓕ）
⬆カビどころかキノコ生えて返ってきたりしたらテリブルテリブル。

リリスにミッドナイトブリスをしたときなぜかパジャマ姿になるが、もっと驚いたのはマクラまでしぼむところ。
（和歌山県　橋本知憲Ⓖ）
⬆本当だ!!

てくなーとのマンガ、5コマじゃ物足りないので、1Pで毎回やってほしいです。だめですか?あと、描いてる東陽片岡って誰ですか?教えて。
（岐阜県　怒Ⅲ君Ⓗ）
⬆この意見多いんだよね。毎回はムリだとしても、1回ポッキリで1Pやれませんかねぇ、てくなーとさん。アタクシもファンです。

ハガキに切手を貼らずに、封筒で送ってもいいんですか?
（群馬県　小田直樹君Ⓘ）
⬆同じコーナー宛ならまとめてもOK。アイランドには文章ネタ、白黒イラスト・マンガ、カラーイラストなどがあてはまりまっす。




➡（京都府　佐々岡"命・懸けてる"ゆりのさん⑥）
★残念です…。ちなみにシーラカンスが1番好きです

# 燃えよ青春!!



豪鬼のやられ顔をアップで見るのって初めてだよなぁ。
（千葉県　会田惣君Ⓚ）

## 私の崇高な理想を聞けいっ!!

☆私の女性の理想は「怒首領蜂」の敵弾より隙がないぞぅーー！

メストを読んで以来、田渕氏に脳改造を間接的に行われたため、まず眼鏡は絶対必要不可欠！素敵な女キャラを見つけると、ついつい眼鏡を描き加えたりして、友人からも鬼畜の烙印を押されてムホーッ。だがこれには最大の注意点…外側のつりあがった眼鏡、サ○エさんに出てくる鼻にかける眼鏡は不可…が含まれていることを忘れるなかれ。

最近のゲームは、キャラの個性が目立ってきている。もちろん眼鏡っ娘も例外ではなく、私の好みにも多大な影響を与えている。眼鏡っ娘＝おとなしめ、暗いというイメージは少々古いかもしれん。お、そこのお前、感心しているな、そう思うか？そーかそーか。

**大・馬・鹿・者ーっ!!**

彼女らの美しさはそこから生まれてくるのだ！そんなこともわからんとは…。この軍の恥さらしが！よって、以後一週間メシ抜き、わかったな！よし。ふ〜っ、説明を続けよう。

髪の毛はロングだ。ショートもいいが、やはりロングだろう（ポニーテール、三つ編みなどへの派生は可）。セミロングは少々遺憾に思うな。

身長は160㎝以下、服装、3サイズ共にあまり気にしないが、ミニスカートは不可。バストはデカイか、小さくて気にしているかの両極端でなければならん。

ま、こんなところだ。ん？どうした、そこ。何？あまりにも素晴らしすぎて泣いてしまった？うむ、あっぱれ、それこそ漢泣き。そちに褒美を取らす、近う寄れ。

では、ひと通りの例をあげる。各々しっかりメモをとるように。テストに出るぞ！

まず、眼鏡っ娘の神的存在、如月さん、なぜか虹色町の桃子ちゃん、そして愛生ちゃんもはずせんがあえて賠償沙耶子ちゃん（家庭用では、サクラの紅蘭、センチの保坂さんetc.）。

どうだね、私はここまでチェックが厳しいぞ！私をムホーと感激させるには、ありきたりのキャラではいかんのだよ（でも妥協するときゃする）。最近ロリコンも入ってきて、助けて霜電さ〜んってトコだ。

ぐはぁっ！何だ？敵襲か？敵軍は？そうか、ついに来たな、わが最大の敵「タカビーお姉さま軍」め！返り討ちにしてくれるわ！

忙しくなってきたのでここまで。ではアデュー!!

（三重県　クラゲンガー君Ⓛ）

★なーにが「隙がない」よっ！ミニスカ不可って言ってるくせに桃子ちゃん好きじゃないのサ！素直に「とにかく眼鏡っ娘好きっス♡」って言っちゃいなさいよ。ちなみに、アタクシの属するジャンルは「ボーイッシュわんぱく系」カナ!?なんちて。

## セイヴァーに残る消えない想い

☆今日このごろ、自分の通ってる予備校の周りでは、もうセイヴァーの対戦は下火で何だかストⅢ2ndや'97ばかり盛り上がっている。大会も終わって、ふと振り返ってみる。バレッタも何だか溶け込んだな…と。時が経ったのかな…と。

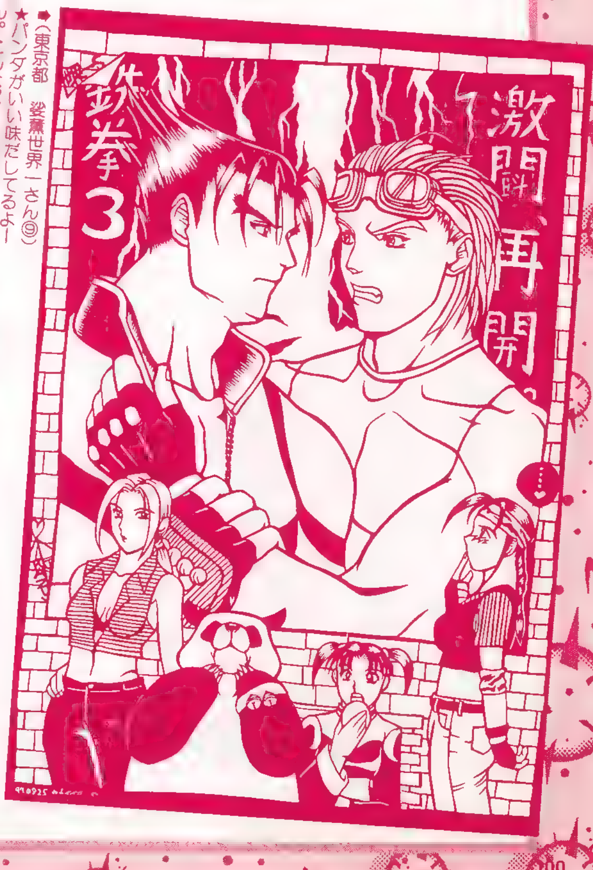
セイヴァーも2になって自分の使用キャラであるビクトルもパワーアップしたのに、もう下火なのか…。想えば、初めに一番嫌ってたキャラをもう3年も使ってるなんて、自分でもすごいな。でもEDから察するに、ビクトルはもう立てないのだろうか、次回作にはもう出られないのだろうかと思ったりする。そう思うと本当に悲しい。

消えないでくれ！頼む！もう一度立ち上がってくれ！

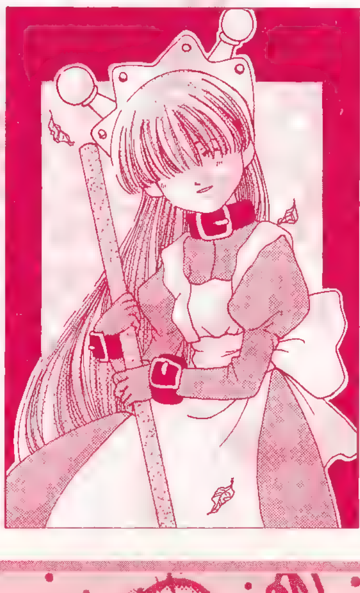
そう心につぶやいた、秋のゲーセンの帰り道だった。

（埼玉県　R3E君Ⓜ）

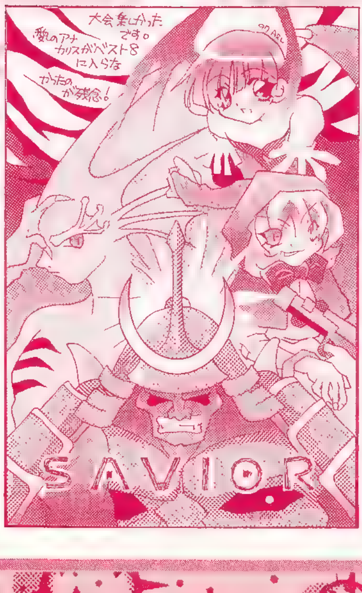
★愛する者のために生きた彼を、神は決して見捨てはしない。雷神来たる嵐の夜、彼はまた静かに動き出すだろう。




➡（東京都　娑薫世界一さん⑨）
★パンダがいい味だしてるよ〜ん。こんなポスター誰か作ってと娑薫さん談。



➡（沖縄県　青空うるるさん⑩）
★君のやさしい笑顔に、こころなごむひととき。




➡（京都府　アナカリスラブARUさん⑪）
★やや、あのアナカリスはあなたでしたか！カッコ良かったよ

# こちらこだわり派



私の友人はGダラ"ゾーンを、ギリシャ文字が読めないため「クネクネゾーン」と呼んでいる…。（奈良県　せいちゃん君Ⓝ）

## 雅なメーカーさん

☆よく考えてみれば「彩京」とはまた粋な名前ですなあ。「京を彩る」という典雅な文字。しかして響きは「最強」と掛詞になっているという心憎さ。いやはや、いかにも古都から顕現した新進気鋭のメーカーさん、って感じで趣がありますなぁ。

んで、その最新作が『麻雀ホットギミック』。…なんか「最凶」や「最狂」といった字面が頭の中でチカチカするんですけど気のせいスか？

しかし、惜しむらくは「雀ゲーはゲーメスト大賞対象外」という規定ですね。もしエントリーすることができたなら、ベスト大賞はともかく、ベスト演出賞はもらったも同然だっただけに（…そうか？）。

まぁ何にしても、地元のメーカーさんの活躍は嬉しいモンです。これからもビデオシステムさんともども京都メーカーさん、頑張ってくださいね。

（京都府　じんや亭TKB君Ⓞ）

★先日、対戦台で対戦してるとこを目撃したんだけど、あの全身タイツの人がやっぱり笑えるっつー…。あのときのプレイヤーさん、通りすがりにふきだしてしまってスマン。




→（福島県パンチ東洋君⑫）
★ぶっはーっ！うめえーっ！…アラ？うふふ、お・い・し・ってか。

## 初心者救済計画

☆No.203の科特隊ムラマツ隊長さんの「伝わらない企業努力」を読んで。

やっぱりオペレーターは、新作は対戦台にしてしまうというのが現実。そこで、一時代、いや二時代前の昔の格ゲーを一人台にしてもらえるとありがたいと思う。昔のゲームでも、反応速度の向上、状況による行動の判断、連続技の練習、コマンドの練習などの基本的なことなら身につくと思う。基本ができていると、瞬殺だけはまぬがれるので何とかならないこともない。

「ストZERO2」「ヴァンパイアハンター」「KOF'95 or '96」なんかどうでしょう？ゲーセン様。

（千葉県　更迭天和君Ⓟ）

★続編物ならなおさら効果ありそう。前作との違いを理解している上で、そのシリーズに慣れるための練習にはもってこいだね。新キャラがやりたいなら、一応別キャラでシステムや他キャラの特徴にだけでも慣れておけばOK。

**僕**は今、弱小個人経営ゲーセンで店員をしています。「低料金、高サービス」をモットーに、日々精進しているのですが、年末年始にかけて大手企業経営の店が近所に2軒建つのです。その圧倒的物量とマネーパワーの前に我々は打つ手がありません。お客というのは人と物がたくさんあるところへ移るものです。

ウチの常連もポツポツ消えつつあります。人気商品は一応そろえましたが、待ち時間にチョロっとやる良質のシューティングがありません。低料金なら大型店から練習しにお客がきてくれるでしょう。

弱小店を救うと思って、頼む！くれ!!くれたら即稼働させます。本当です。

（静岡県　山中一磨君Ⓠ）

★プレゼントの「ストライカーズ1945Ⅱ」の基板に応募してくれたハガキから。大型店って比較的一般客が集まるから、そういうお客向けのゲームのほうが多いとか、最新作の入荷は早いけど短期間置くだけのところもあると思う。高サービス低料金店の強みは、お金を何回も投入する対戦ゲームがいつも安心してできる、難度が工場出荷時より高くなっていない、やや古くても良質のゲームは残してくれる、筐体の故障が少ない…など。やりこみ型のゲーマーや学生はこういうお店のほうが好きだと思うから、負けないで頑張ってねー

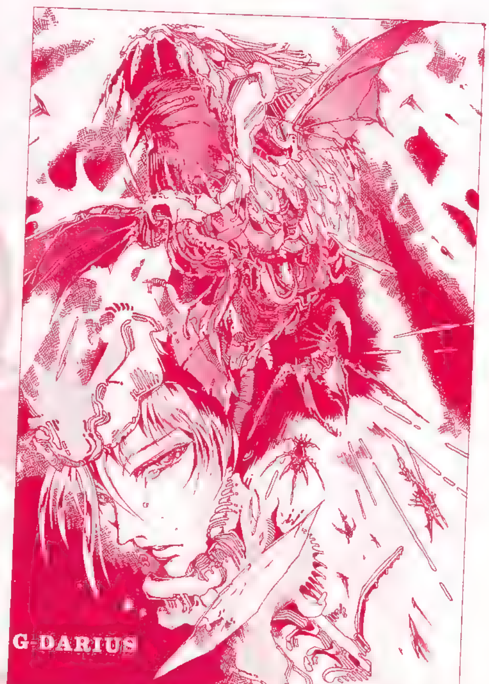
**ゲ**ーセンでゲームをしている最中でもたばこを吸っている人がいますが、煙が横からくると集中力がそがれます。けれど、文句は言えない（灰皿がある）ので、せきこみながらやっていますが、たばこを吸う人の意見はどうなんでしょうか。

（大阪府　古谷和也君Ⓡ）

★これはアタクシも非常――っに困ってる。ゲームしてる間、火のついたたばこを灰皿に置きっぱなしで、ろくに吸いやしない！そのたばこ、一番吸ってんのはアンタじゃなくてこのアタクシ!!ってカンジ。吸う人は火をつける前に、今吸っても迷惑じゃないか考えてね。どこででもだぞ。



⬅（鹿児島県　宣教師ゴンドルフさん⑭）
★なつかしいね。ザ・ベストゲーム2を読んで思い出に浸るのだ（宣伝）。




↑（大阪府　けものさん⑬）
★虚空の闇に消えた涙が、新たな命に生まれ変わる…。

# 第11回ゲーメスト大賞98年度ベストキャラクター賞芸魂



1位 バレッタ 342票
ヴァンパイア セイヴァー カプコン

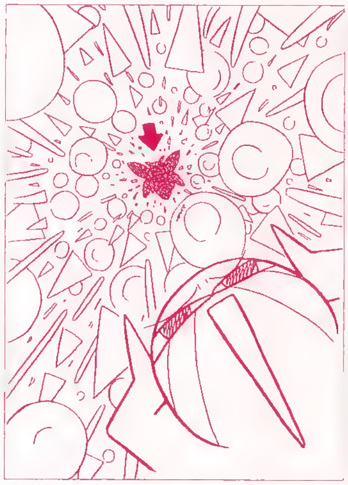
2位『なし』311票




3位 火引弾 263票
ポケットファイター カプコン



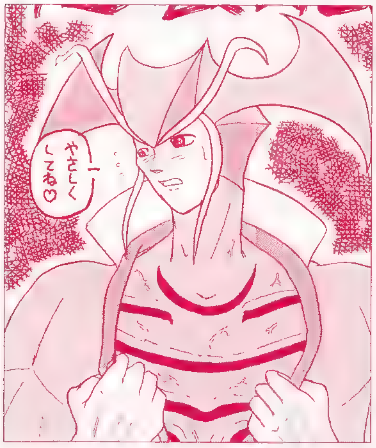
4位 リリス 224票
ヴァンパイア セイヴァー カプコン



5位 最終鬼畜兵器(火蜂)202票
怒首領蜂 アトラス



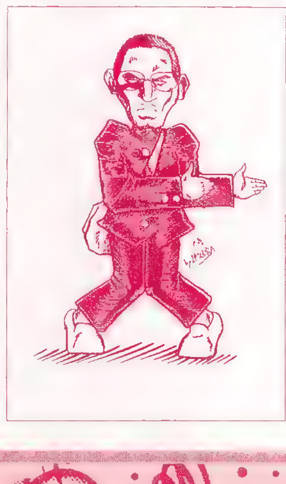
6位 八神庵 144票
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 SNK



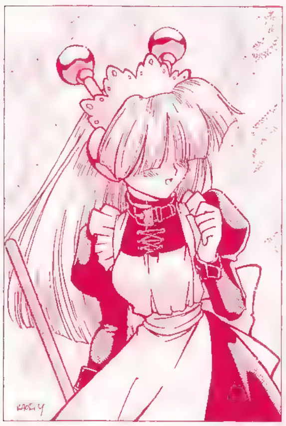

7位 ジェダ 132票
ヴァンパイア セイヴァー カプコン



8位 矢吹真吾 123票
K・O・F'97 SNK



9位 憲麻呂112票
マーヴルスーパーヒーローズ
VSストリートファイター カプコン



10位 ティセ・ロンブローゾ 103票
わくわく7 サン電子




10位 ピエール・モンタリオ 103票
ブレイカーズ ビスコ

各イラストは、バレッタ…大阪府 よしずなさん、火引弾…京都府 ゆ・あ君、リリス…静岡県 イマイさん、火蜂…埼玉県 沖弓画家Aさん、庵…大阪府 香月まさるさん、ジェダ…神奈川県 行方燕君、矢吹真吾…京都府 村田真吾君、憲麻呂…沖弓画家Aさん、ピエール…沖弓画家Aさん、ティセ…石川県 山本佳織さんの作品を使用しました。メルシ〜！

| 順位 | キャラ名 | ゲーム名 | 得票数 |
|---|---|---|---|
| 12位 | リュウ | ストリートファイターⅢ（カプコン） | 86票 |
| 13位 | ナコルル | サムライスピリッツ天草降臨（SNK） | 80票 |
| 14位 | いぶき | ストリートファイターⅢ　（カプコン） | 77票 |
| 15位 | 七枷社 | KOF'97（SNK） | 74票 |
| 16位 | タバサ | ウォーザード　（カプコン） | 73票 |
| 17位 | モリガン | ヴァンパイアセイヴァー（カプコン） | 68票 |
| 18位 | ジ・エンブリオン | Gダライアス（タイトー） | 61票 |
| 18位 | 凌暁雨 | 鉄拳3（ナムコ） | 61票 |
| 20位 | シェルミー | KOF'97（SNK） | 60票 |
| 21位 | 草薙京 | KOF'97（SNK） | 58票 |
| 22位 | 山崎竜二 | KOF'97（SNK） | 54票 |
| 22位 | アレックス | ストリートファイターⅢ（カプコン） | 54票 |
| 24位 | 春日野さくら | ポケットファイター（カプコン） | 51票 |
| 25位 | ダラン・マイスター | ストリートファイターEX（カプコン） | 46票 |
| 25位 | まるるん | わくわく7（サンソフト） | 46票 |
| 27位 | エレナ | ストリートファイターⅢ（カプコン） | 44票 |
| 28位 | ブルーマリー | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（SNK） | 42票 |
| 29位 | パトラ子 | クレオパトラフォーチュン（タイトー） | 41票 |
| 29位 | レオナ | KOF'97（SNK） | 41票 |
| 29位 | セシル | ヴァンパイアセイヴァー2（カプコン） | 41票 |
| 32位 | フェリシア | ヴァンパイアセイヴァー（カプコン） | 38票 |
| 32位 | レイレイ | ヴァンパイアセイヴァー（カプコン） | 38票 |
| 32位 | かすみ | デッドオアアライブ（テクモ） | 38票 |
| 35位 | 春麗 | マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター（カプコン） | 36票 |
| 36位 | リムルル | サムライスピリッツ天草降臨（SNK） | 35票 |
| 37位 | グレートシング | Gダライアス（タイトー） | 33票 |
| 37位 | スカロマニア | ストリートファイターEX（カプコン） | 33票 |
| 37位 | ネクロ | ストリートファイターⅢ（カプコン） | 33票 |
| 37位 | 花郎 | 鉄拳3（ナムコ） | 33票 |
| 41位 | 鉄っちゃん | 電車でGO！（タイトー） | 32票 |
| 41位 | 風間仁 | 鉄拳3（ナムコ） | 32票 |
| 43位 | タオ | ウォーザード（カプコン） | 30票 |
| 43位 | 宇津木次郎 | ダンシングアイ（ナムコ） | 30票 |
| 43位 | クリス | KOF'97（SNK） | 30票 |
| 43位 | 麻宮アテナ | KOF'97（SNK） | 30票 |
| 43位 | メカザンギエフ | マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター（カプコン） | 30票 |
| 48位 | ぴのぶ | バトルサーキット（カプコン） | 29票 |
| 48位 | リアリー・ティル | ティンクルスタースプライツ（ADK） | 29票 |
| 48位 | キュービィ | ヴァンパイアセイヴァー（カプコン） | 29票 |

# ベストキャラ御意見集さわやか編

**●ヴァンパイアセイヴァー、セイヴァー2**
バレッタ…「二重人格」、「こんなんありですか」、「ここまでやってしまったか…」、「脱おとぎの世界」、「アバヨ」
リリス…「'97問題発言大賞」、「この娘に出会って理性の一部が消滅した」、「生まれたて」
ジェダ…「うまくなる楽しさを久々に教わった」、「ロリコン気味」、「キレてる高笑い」
ビクトル…「トリプル博士は笑った」
フォボス…「復活したら子連れになっていた」
セシル…「アニタを越えたぜ！」

**●マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター**
火引弾…「やっぱり漢道」、「漢道は日本軍が負けた理由を物語っている」、「ヒビキダン1／8パニック」
ブラックハート…「シンプルな顔立ち、ぐねぐね動く尻尾、やたらくらい判定のでかい体、すべて好き」

憲麻呂…「"サインくれよ"がいい」、「さすが憲武の作ったキャラ」、「外道王に栄光あれ」
火引弾の妹…「"やめて！お兄ちゃん！"」
メカザンギエフ…「格闘ゲームの常識がブッ飛んだ」

**●怒首領蜂**
火蜂…「火中の蜂を拾うとはまさにこのこと？（何かが違う）」、「アチョー度120％オーバー」、「これを越えるボスはもう出ないだろう」
A-TYPE…「俺はCだけど」

**●KOF'97**
クリス…「女だと思ったのに…」、「14の少年ってあんなに声かわいくないぞ、でもいーのだ」
シェルミー…「前髪の奥が気になる」、「常連になってほしい」
矢吹真吾…「普通の子なところがいい」、「子安さん、いい仕事してますね～」
草薙京…「とりあえず、お疲れさまって感じ」

**●ブレイカーズ**
ピエール…「ジュテーム」、「アンデゥトゥロワ」、「サンダ～クラウザ～」、「アハん」
マハール…「"カタブーラ"」、「アブウ（編禁句でしょう）」

**●わくわく7**
ティセ・ロンブローゾ
「大ジャンプキックのベル形態もセンスがよい」
まるるん…「家に一匹ほしい」

**●Gダライアス**
サムラック・ライダ…「カメEDでは泣きそうになった」
アブソリュートディフェンダー…「オレもこいつみたいに強くなりたい」
デスウイング…「絶望の影を落として飛ぶ巨大な死の翼。カッコ良すぎ」
エターナルトライアングル…「Gアーマー」
ファイヤーフォッスル…「初めて見た登場シーンを見た時の凄さは忘れない」、「クイーンがかすむほどに格好いい。赤くてデカいだけなのに」
グレートシング…「捕鯨に賭ける血が騒ぐぜー」

**●鉄拳3**
風間仁…「やっと鉄拳にも若い人間の男が!!」
タイガー・ジャクソン…「頭を見てからタイガーをやりこんだ」

**●ストリートファイターⅢ**
アレックス…「投げキャラ新境地！投げれて動けて、しかも主人公」
ユン…「本当に彼が兄か？逆じゃないの？」
ギル…「変態」

**●ソルディバイド**
カシュオン…「4段斬りがいい」
ヴォーグ「EDは泣ける」

**●サムライスピリッツ天草降臨**
緋雨閑丸…「ヘッドバットを使う少年剣士」
橘右京…「彼の剣客としての面にひかれて前作よりマイキャラに」

**●ストリートファイターEX**
スカロマニア…「尊敬する人」
クラッカージャック…「かっこよすぎ。気合が足りねえんだよ！」

**●ティンクルスタースプライツ**
アーサー・シュミット…「ハーケンクロイツダイビング（ゲームセンターあらしより）」
トリプタ…「見やすい、使いやすい、死にやすい」

**●ぷよぷよSUN**
キキーモラ…「私の部屋を掃除してくれ～！」

**●デッドオアアライブ**
ティナ…「女子プロレスラーは好き」

**●ソーラーアサルト**
ビッグコア…「真正面から見るとこうなるのか」

**●バトルサーキット**
エイリアン・グリーン…「敵キャラが使えるのかと思った」、「おま」

**●コラムス'97**
宝石全部…「きれいで心が和む」

**●パズルボブル3**
プリチオ…「マジで人形にしてくれないかなあ、負けポーズが良い」

**●セカンドアースグラティア**
アダマントゥス司令官…「安岡力也かと思ってしまった」

**●とべ！ポリスターズ**
ポリイ…「アニメ化希望」

**●ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド**
サムソン…「オーバーオールが似合う、撃ちがいがある」
ルービン…「ゾンビなのにスーツ。満月を背にした格好良さ」

**●ブラッディロア**
フォックス…「骨格が女」

**●子育てクイズマイエンジェル2**
娘…「声優↓くの一↓保健医↓怪盗・小説家」、「OPデモの娘首振り激カワユイ」
パパ…「必死な顔してドジったり、変な選択にも真面目なところがいい」

**●対戦とっかえだま**
ドップリー博士…「サイクロップスといい勝負しそうだ」
まんぼう…「パロからの出演ご苦労様」

**●マジカルドロップ3**
チャリオット…「元気すぎ」
ストレングス娘…「元気いっぱいで父親思いでかわいい」
ハングドマン…「クールでかっこいい」

**●ダンシングアイ**
犬男…「どうしてメストに写真が載らなかったんですか？」

**●さるかにハムぞう**
もっきんねこ…「風上旬ファンだから」
ハムスター…「火力発電かな？」は名台詞。

**●電車でGO！**
DD54…「憧れ続けたディーゼル機関車。廃車になったが、このゲームで出会えました」
鉄っちゃん…「何度つっこまれたことか…」
鉄道作業員…「旗を振ってる姿がたまらん」
山手線205系…「選ぶ奴いないだろう…（編6票入ってます）」
急ブレーキでコケる人…「いかにもってコケかたが良すぎ」

**●ロストワールド**
マメンチザウルス…「史上最低のウンコ攻撃！」

**●グルーヴオンファイト**
デミアン・シェイド…「なぜ、ゲーセンでは使えないのだ!!」
雪上火澄…「マニア道まっしぐら、なところにひかれた」
乙霧レミ…「大人っぽい魔女っ子なのが良い」

載せきれなかった意見はデータデゴでの発表を予定しています。

## 第2位『ない』が意味するもの

●'97年のベストキャラアンケートの一例をあげると、「バレッタ、なし、いねえ」こんな書き方が多かった。私のベストはこのキャラしかいない、他に2人も選ぶ必要なし！というプレイヤーサイドのベストキャラへの自信とラヴを感じますね。

この『ベストキャラクター第2位：なし』とは、突出して良いというキャラが出なかったのではなく、プレイヤーからベストキャラクターへの思い入れと愛情が反映された結果である、と考えるべきなのではないでしょうか。

さて、ベストキャラクター集計結果を見てみると、メルヘン二重人格と漢道一代男、ロリ、弾幕、暴走、契約、後輩、イロモノ、オカマ、メイドが鎬を削っている。その中で唯一シューティングキャラとして健闘したのが5位の火蜂（最終鬼畜兵器でも可）、ヤツに挑み、散っていった、またはスパった幾多のプレイヤーがそのカリスマ性に心酔したようだ。

前年度と同じく、格闘ゲームのキャラクター勢がベスト9割を占めるという結果を目前にし、あらためて対戦格闘フィーバー未だ冷めずを思い知る長七郎であった。



# ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、譲りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③

## 買います

●スーパーリアル麻雀PⅤのセル画を高価で買います。保存状態、希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒852 長崎県長崎市大橋5-8-506 田場充）

●KOF'97のドラマCD「矢吹真吾」、真吾キーホルダー、真吾ぬいぐるみ、真吾フラッグ、'97に関するポスター、京、庵、真吾ハードキーホルダーを買います。ポスターは雑誌の付録や業務用ポスターなど、何でもいいです。多少のキズや汚れは構いません。③（〒090 北海道北見市北進町451 第3伊東マンション3号室 宮本奈々子）

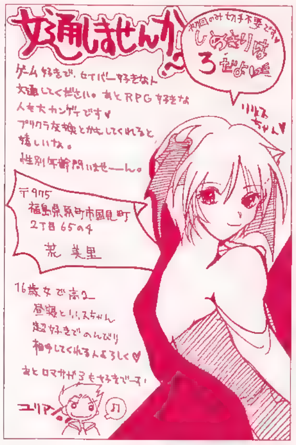
●D&D®、ヴァンパイアセイヴァー、ストⅢセカンドインパクトのシークレットファイル（美品希望）を買います。またはストⅢ、ZERO2のシークレットファイルと交換でも可。80円切手同封で連絡ください。③（〒805 福岡県北九州市八幡東区山王3-21-5 国武徹）

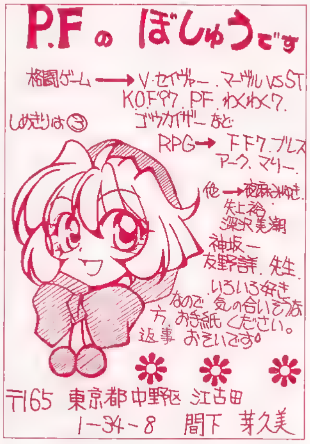
## 売ります

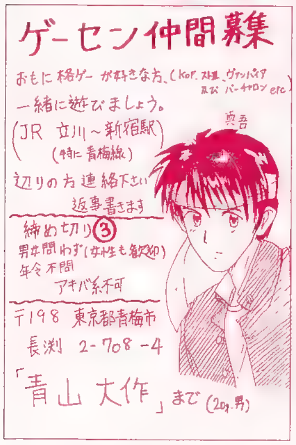
●虹野、詩織、如月を中心としたグッズを売ります。興味のある方は宛名カードと80円切手を同封のうえ連絡ください。リストを送ります。③（〒272-01 千葉県市川市入船4-20-210 渡辺匠）

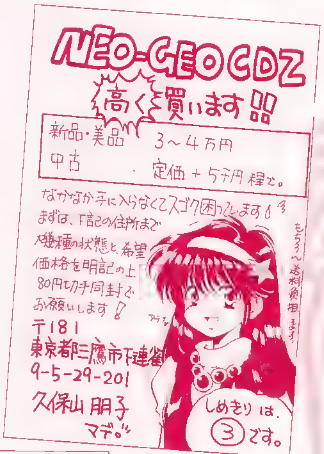
●ネオジオCDソフト51本を売ります（バラウリ可）。まずはリストを送りますので80円切手同封で連絡ください。③（〒501-21 岐阜県山県郡高富町高富770-5 新井哲也）

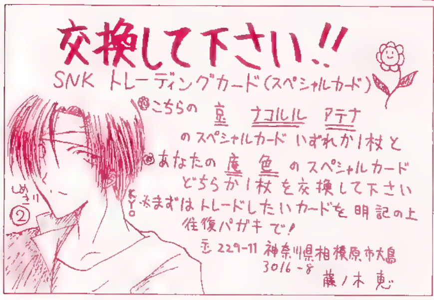
●KOF'97キーホルダー（山崎以外全キャラ）、KOF'97景品用ドラマCD（京、庵、真吾、サイコチーム、女性チーム）、KOF'95スペシャルアイテムBOX、ぬいぐるみ（ギース、キム、十兵衛）、ネオラジオステッカー、怒号層圏ポップ、戦国ブレードポスターを売ります。希望品名・価格明記のうえ返信用封筒同封で連絡ください。③（〒719-11 岡山県総社市中央4-20-108 サンビレッジ総社C101 村上りか）













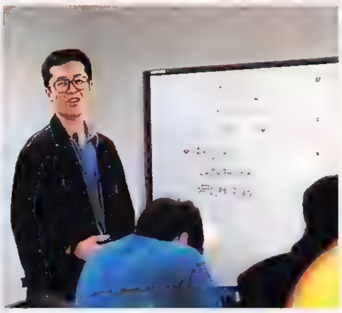



## お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社 ゲーメストアイランド係
（なお、〒はもう7ケタが通用するので切り換えとくが吉）



# 徹底検証！
# ゲーム業界に最も近いスクールはここだ!!
## 老舗校バンタン電脳情報学院を直撃!!



**ゲーム業界志望者なら誰もが気になるのが「数あるゲームスクールの中で、本当に信頼できるスクールはどこなのか?」ということだろう。それで今回、そのゲームスクールの老舗校「バンタン電脳情報学院」の実態に迫り、スクールとしての実力を明らかにしていこう。**

### 3大スクールのひとつ、独立系の雄がバンタンだ

世界で2番目にできたゲームスクールとして着々と実績を残してきたバンタン電脳情報学院だが、その実績は、独立系として様々な企業とつながっている太いコネクションにある。いわゆる3大ゲームスクールのもう2つは誰もが知っているとおり、ゲーム会社が設立しており、その信用性も高い。しかし独立系のバンタンがここまで業界から信頼を得ているのは、独立系のスクールだからこそという部分もあるのだ。

まず特徴的なのが講師。バンタンの講師は60名以上(これだけでも驚きだ!)。講師の数によって授業の内容が濃くなるか薄くなるかが決るのも事実だが、それに加え、バンタンの講師は皆業界で活躍しているプロ達であり、特定の企業やゲームジャンルなどにとらわれず、非常に幅広い分野から講師を招いているのである。つまり、講師の数だけ企業とのつながりを持っているわけであり、それだけでも学生と業界の距離を近付けていることになるのだ。しかも、授業が非常に実践的で業界そのものの開発ノウハウが学べるのと同時に、特定のハードや特定のジャンルに偏ることなくゲーム開発ができる能力が身に付くのである。これは他にないほど合理的な教育システムと言える。

例えば、学校によっては既成のゲーム開発ツールを用いて授業を行っているが、こうした授業だと「その開発ツールでなければゲームが作れない」という危険性が伴う。しかしバンタンが目指しているのはあらゆるジャンルのゲームを開発できる人材であり、そのためゲームプログラムコースなどでは、開発ツールそのものをプログラミングできるだけの技術を習得しているのだ。実際、業界では企業ごとに開発ツールをオリジナルのものに作り変えてしまうことが当たり前であるから、こうした技術を持った者は企業にとって頼もしい限りなのである。

大体、動向が激しく非常に特異性を持ったこの業界では、業界を知らない者に教わっても業界が望む実力は身に付けられないというのが現状なのだ。ゲームの開発をしたことがない者がゲーム開発を教えるということ自体、かなり無理があり、特にゲームのプランニングやシナリオなどにおいては、業界の者でなければ教えることは不可能と言われるくらいなのである。そういう意味でも、バンタンの教育内容は業界のニーズに最適だと言えるかもしれない。





### 何はともあれ、実績を見れば誰もが納得

バンタンは既に5期生までを業界に送りだしているが、その実績を見れば誰もがうなずくであろう。就職率は毎年80%程であり、しかもそのほとんどが希望職種に就いている。「プログラマー志望で入学したのに、就職したのはファミコンショップ」なんてことはない。しかも、既に多くの卒業生が有名作品の開発に携わっていたり、卒業生達が独立して作ったソフトハウスがいくつか存在しているくらいなのだ。

よっぽどデキル者しか入学していないのかと疑いたくなるが、入学者の80%以上は初心者だというし、しかも、初心者でも伸びる人は1年次に企業からスカウトされ、そのまま就職してしまうというから返す言葉もない。

もっともバンタンでは、1年次の後半から始まる就職活動に備え、1年である程度の作品が作れるだけの実力を身に付けさせているのだから当然といえば当然の結果だと言えるだろう。

### 実力主義の「名門校」、それが結論だ!

こうして考えてみると、業界と密着した環境をフルに活用し、初心者にでも着実に実力を身に付けさせているバンタンは、紛れもなく「ゲームスクールを代表するスクール」であると言えるだろう。他の専門学校や大学に通ったものの、就職できずにバンタンへ入学し直す学生もいるというが、その理由もうなずける。バンタンは学生をゲーム業界へ送りだすために、考えうる限りの努力を惜しまない。それが結果的に実績を生んでいるのだ。本気でゲーム業界を目指す者にとっては、この学校に入学すれば目標への最短ルートのひとつを歩くことになるのは間違いないだろう。

#### ■ 就職実績企業一覧

株式会社アスキー　株式会社アトラス　株式会社エーディーケイ
株式会社オムニバス・ジャパン　株式会社カネコ　株式会社ゲームアーツ
株式会社ココナッツジャパン　株式会社コンパイル　サン電子株式会社
株式会社スクウェア　株式会社ソニー・コンピュータ・エンタテインメント
株式会社タイトー　株式会社ナムコ　株式会社日本ファルコム
株式会社ファミリーソフト　株式会社ポリゴンピクチュアズ
株式会社ライトスタッフ　株式会社ワープ

上記企業は代表的なものであり、この他にも多数就職しております。
しかも、希望職種への就職率は95%(96年度実績)。企画やプログラマー、グラフィックデザイナーなど、専門職で活躍しています。

#### ■ 学校選びの必須チェックポイント!

| | バンタンの場合 |
|---|---|
| 1:講師の経歴は | 全て現役のプロフェッショナル |
| 2:講師の数は | 60名以上<br>(学生10人に対し1名程の割合) |
| 3:カリキュラム内容は | 業界のアドバイスの基に構成<br>(業界の動向に合わせ毎年改正している) |
| 4:就職実績は | 有名企業を筆頭に毎年80%以上<br>(その95%が希望職種への就職) |
| 5:使用マシンは | 業界で実際に使用されているものと同等、又はそれ以上 |
| 6:マシンの台数は | 1人に対し1台以上 |
| 7:脱落者の割合は | 約10% |

#### '98募集コース

**ゲーム スタジオ**
昼間部2年制
- ゲームデザインコース
- シナリオ&ライターコース
- ゲームグラフィックコース
- ゲームサウンドコース
- ゲームプログラムコース

昼間部4年制
- ゲーム開発研究コース

**デジタル プロダクト スタジオ**
昼間部2年制
- デジタルグラフィックコース
- コンピュータアニメーションコース
- 映像コース
- デジタルサウンドコース

昼間部3年制
- デジタルブロードキャスティングコース

#### イベントスケジュール(無料)

第二期募集入試説明会
1月6日(火)~1月10日(土)
1月19日(月)~1月24日(土)

個別対応模擬試験
1月6日(火)~1月10日(土)
1月19日(月)~1月24日(土)

**'98年度第二期募集入学願書受付開始**
**1月5日より**

**'98年度学校案内書無料送付中!**
当学院に関するお問い合わせ、資料請求(無料)は、フリーダイヤルをご利用下さい。

**フリーダイヤル　0120-51-0505**
〒150　東京都渋谷区東3-22-14-12GM




演出面の魅力を堪能できる。特に羅陀羅(ガンダラ)の登場シーンは圧巻。

担当：サムスピ教信者　珈琲ふりーく

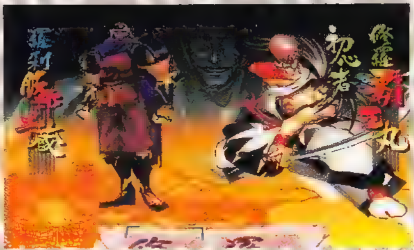
# 侍魂完全技表公開!!

この号が出ている頃には発売されているであろう侍魂。今回はいわゆる完全技表を掲載することにしよう。

ハイパーネオジオ64の侍魂の特徴は、引き込みや軸移動、後ジャンプと言った、消極的なイメージのある行動にスタミナという制約をもうけたことだ。これらの行動はスタミナを多く消費するので注意して遊ぼう。

## 初心者モードへの入り方

初心者モードへは、剣質選択時にスタートボタンを押しながら決定すれば入ることができる。初心者モードではレバーを入れなくても相手の攻撃をガードしてくれるぞ。ただし立ちとしゃがみはちゃんとレバーで操作しなくてはならない。初心者モード最大のポイントは登場シーンが変わる点だろう。いつもと違った態度のキャラを見ることができるのだ。



初心者モードに入ると、キャラの横に「初心者」の文字が。

## 橘右京

| 剣質 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 修羅 | 秘剣　ささめゆき　☆ | ↓↙←A |
| 修羅 | 非剣　ささめゆき | ↓↙←D |
| 修羅 | 秘剣　ツバメ返し | 空中で↓↘→B |
| 修羅 | 秘剣　朧刀（おぼろがたな） | ↓↘→B |
| 修羅 | 秘剣　天霜の構え（てんそうのかまえ） | →↘↓↙←C |
| 修羅 | 秘剣　天つ風（あまつかぜ） | →↘↓↙←A |
| 修羅 | 秘剣　霜風（しもかぜ） | →↘↓↙←B |
| 修羅 | 【超必殺技】飛燕十刃（ひえんとうじん） | ←→↘↓A+B |
| 羅刹 | 秘剣　ささめゆき　☆ | ↓↙←A |
| 羅刹 | 非剣　ささめゆき | ↓↙←D |
| 羅刹 | 秘剣　ツバメ返し | 空中で↓↘→B |
| 羅刹 | 雲雀（ひばり） | ↓↙←B |
| 羅刹 | 巻雲　甲ノ型（まきぐも　こうのかた） | ←B+C |
| 羅刹 | 巻雲　乙ノ型（まきぐも　おつのかた） | ↙B+C |
| 羅刹 | 巻雲　丙ノ型（まきぐも　へいのかた） | ↓B+C |
| 羅刹 | 夢想真波（むそうしんぱ） | ←↓↙A |
| 羅刹 | 【超必殺技】飛燕十刃（ひえんとうじん） | ←→↘↓A+B |

## 覇王丸

| 剣質 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 修羅 | 弧月斬　☆ | →↓↘B |
| 修羅 | 旋風裂斬 | ↓↘→B |
| 修羅 | 烈震斬 | ←↓↙A |
| 修羅 | 烈震斬 | ←↓↙B |
| 修羅 | 打ち落とし | ←B+C |
| 修羅 | 辻風 | ↓↘→A+B |
| 修羅 | 【超必殺技】天覇封神斬 | 怒MAX時に←→↘↓A+B |
| 羅刹 | 弧月斬　☆ | →↓↘B |
| 羅刹 | 剛破 | →↓↘A |
| 羅刹 | 旋風波 | ↓↘→A |
| 羅刹 | 酒瓶打ち | ↓↙←A |
| 羅刹 | 連環剛破（れんかんごうは） | 酒瓶が割れた状態で↓↙←A |
| 羅刹 | 連環剛破 | ～↓↙←B |
| 羅刹 | 連環剛破 | ～→A+B |
| 羅刹 | 凄煌斬 | ～←↓↙A+B |
| 羅刹 | 【超必殺技】天覇封神斬 | 怒MAX時に←→↘↓A+B |

☆…怒り必殺技





# SCS

について

**このゲームのポイントと言えるS・C・S（サムライ・コンビネーション・システム）を見てみることにしよう。**

S・C・SはC+Dによる発動攻撃から始まる。S・C・Sモード中はAボタンでしゃがみガード不可攻撃、Bボタンで立ちガード不能攻撃がでる。それが天草光臨の14連斬のように連続技としてつながっていくわけだが（例外有り）、2カ所確定しないところが存在する。

4・1・3・1・2という固まりで計11回ボタンを押すのがS・C・Sの基本的な流れになるわけだが、4、3、2それぞれの間にある1の部分が、駆け引きポイントとなっている。駆け引きポイントは画面がフラッシュするので、すぐに解るはずだ。

駆け引きポイントでは、攻撃側はAのしゃがみガード不可か、Bの立ちガード不可で2択をかけ、防御側はどちらが来るかを読んで、立ちガードするかしゃがみガードするかを選択する。

防御側にはガード以外にAボタンかBボタンを押すことによって、攻撃を弾くことも可能だ。相手の攻撃がAだと思えばAを、Bだと思えばBを押していくと良い。ガードして有利になるわけではないので、弾き返してから反撃したほうがお得である。

S・C・Sモード中も投げや必殺技を出すことができる。S・C・S攻撃からいきなり投げにいったり、キャンセルできるポイントで必殺技を出して連続技を作ったりすることができるぞ。ちなみに投げ返しはCボタンだ。タイミングはシビアではないので、投げが厳しいときは投げ返そう。



C+Dは、しゃがみガード不可攻撃だ。




攻撃を弾き返したところ。好きな技で反撃しよう。

## 色

| 剣質 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 修羅 | 露祓（つゆはらい） | ↓↘→A<br>（移動中、Cで緊急停止可能）<br>（移動中、Aで緊急停止斬り） |
| | 雫狩（しずくがり） | 「露祓」中にB<br>「緊急停止斬り」中にB |
| | 天咆輪・陽　☆（てんほうりん・よう） | →↓↘B |
| | 天咆輪・陰（てんほうりん・いん） | 「天咆輪・陽」中に←B |
| | 首刀（くびがたな） | ←C |
| | 黄泉落とし（よみおとし） | →↓↘C |
| | 奈落落とし（ならくおとし） | 「黄泉落とし」中に←→B |
| | 空華・阿（くうげ・あ） | ↙A |
| | 空華・吽（くうげ・うん） | ↘A |
| | 蓮華舞（れんげまい）<br>【結跏趺坐（けっかふざ）】 | ↓↘→C |
| | 昇華（しょうか） | 「結跏趺坐（肩のっかり）」中にA |
| | 散華（さんげ） | 「結跏趺坐（肩のっかり）」中にB |
| | 八葉（はちよう）※1 | 「結跏趺坐（肩のっかり中）」にレバーのみ<br>（8方向対応） |
| | 【超必殺技】<br>天魔波旬（てんまはじゅん） | 怒MAX時→↓↘A+B |
| 羅刹 | 沙喇（シャーラ）☆日本語読み「さら」 | →↓↘B |
| | 双鷲（シャーラ）日本語読み「そうじゅ」 | 「沙喇」中←B |
| | 刹那（クシャナ）日本語読み「せつな」※2 | ↓↙←AorBorCorDorA+Cor<br>B+CorA+DorB+D |
| | 無憂華（アショーカ）日本語読み「むゆうか」 | ←↓↙C |
| | 無明（アビドヤー）日本語読み「むみょう」 | →↓↘C |
| | 波羅夷（パーラジカ）日本語読み「はらい」 | →↓↘C（体力が少ないときに、<br>「無明」が変化） |
| | 転法輪（ダルマーチャクラープラヴァルタナ）<br>日本語読み「てんぽうりん」 | ↓↘→A |
| | 色咒（ルーパ）日本語読み「しきしゅ」 | ↓↘→C |
| | 空華・阿（クハプシュパーア）<br>日本語読み「くうげ・あ」 | ↙A |
| | 空華・吽（クハプシュパーフーム）<br>日本語読み「くうげ・うん」 | ↘A |
| | 無常（アニトヤ）日本語読み「むじょう」 | ←↓↙A |
| | 【超必殺技】<br>涅槃（ニルヴァーナ）日本語読み「ねはん」 | 怒MAX時<br>→↓↘A+B |

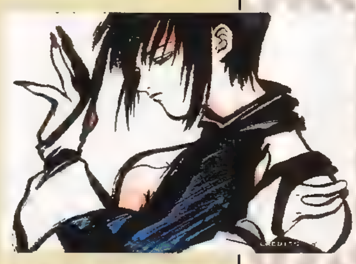
【備考】
※1　八葉の8方向にはそれぞれに名称がある。

⑧ ① ②
↖ ↑ ↗
⑦← →③
↙ ↓ ↘
⑥ ⑤ ④

①：宝幢(ほうとう)
②：普賢(ふげん)
③：開敷華王(かいふかおう)
④：文殊(もんじゅ)
⑤：無量寿(むりょうじゅ)
⑥：観自在(かんじざい)
⑦：天鼓雷音(てんこらいおん)
⑧：弥勒(みろく)

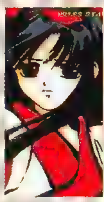
【備考】
※2　「刹那」の入力ボタンと出現位置の関係

[C]
③
[A+C] ②　④ [B+C]
[A] ①　敵　⑤ [B]
[A+D] ⑧　⑥ [B+D]
⑦
[D]



## ナコルル

| 剣質 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 修羅 | 神の輪舞<br>カムイ リムセ ☆ | ←↓↙A |
| | 風に乗る脚<br>レラ オ チキリ | →↓↘C |
| | 勝利の刃<br>アンヌ ムツベ | ←↙↓A |
| | 風の刃<br>レラ ムツベ | ←↙↓B |
| | 鷹のくちばし<br>シチカプ エトゥ | ↓↘→A |
| | 鷹の爪<br>シチカプ アム | ↓↘→B |
| | ママハハに掴まる | ↓↙←D |
| | 神の刃<br>カムイ ムツベ | ママハハに掴まった状態でA+B |
| | 【超必殺技】<br>イルスカ ヤトロ リムセ | 怒MAX時に<br>↓↘→A+B |
| 羅刹 | 神の輪舞<br>カムイ リムセ ☆ | ←↓↙A |
| | 風に乗る脚<br>レラ オ チキリ | →↓↘C |
| | 勝利の刃<br>アンヌ ムツベ | ←↙↓A |
| | 風の刃<br>レラ ムツベ | ←↙↓B |
| | 疾走　流転胸撃刃 | ↓↘→C |
| | カムイ シキテ | ↓↘→A |
| | 【超必殺技】<br>イルスカ カムイ シキテ | 怒MAX時に<br>↓↘→A+B |



## リムルル

| 剣質 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 修羅 | 跳ねる小さな御子<br>テルケ ポン オンカミクル | ↓Ⓒ |
| | 凍れる弓（空）<br>ルプシ クアレ（ニシ）☆ | ↓↘→Ⓐ（+Ⓐ） |
| | 氷の花<br>コンル ノンノ | →↓↘Ⓑ |
| | 凍れる拳<br>ルプシ テク ヌム | →↘↓↙←Ⓒ |
| | 吹雪の槍<br>ウプン オプ | ↓↘→Ⓑ |
| | 氷の岩<br>コンル シラル | ジャンプ中に↓↓Ⓐ |
| | 守る氷<br>エプンキネ コンル | 吹っ飛びダメージ受け中に<br>Ⓐ+Ⓑ |
| | 【超必殺技】<br>凍れる神の刀（空）<br>ルプシ カムイ エムシ（ニシ） | 怒MAX時に<br>↓↘→Ⓐ+Ⓑ |
| 羅刹 | 跳ねる小さな御子<br>テルケ ポン オンカミクル | ↓Ⓒ |
| | 凍れる神のいたずら<br>ルプシ カムイ ウェイサンペコル | ダッシュ中にⒶ+Ⓑ |
| | 凍れる弓（地）<br>ルプシ クアレ（トィトィ）☆ | ↓↘→Ⓐ |
| | 氷の泉<br>コンル メム | ↓↙←Ⓐ |
| | 氷の鏡<br>カムイ シトゥキ | ↓↘→Ⓑ |
| | 氷の岩<br>コンル シラル | ジャンプ中に↓↓Ⓐ |
| | 凍れる力<br>ルプシ トゥム | ↓↓Ⓐ+Ⓑ |
| | 【超必殺技】<br>凍れる神の刀（地）<br>ルプシ カムイ エムシ（トィトィ） | 怒MAX時に<br>↓↘→Ⓐ+Ⓑ |



## 牙神幻十郎

| 剣質 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 修羅 | 光翼刃　☆ | →↓↘B |
| | 桜華斬 | ↓↙←A |
| | 三連殺　牙 | ↓↘→B |
| | 〃　角 | 三連殺牙中に↓↘→B |
| | 〃　燐 | 三連殺角中に↓↘→B |
| | 雫刃 | →↓↘C |
| | 【超必殺技】五光斬 | 怒MAX時←→↘↓A+B |
| 羅刹 | 百鬼殺　☆ | ↓↙←→B |
| | 紫蕾 | ←↓↙A |
| | 引きずり回し | ↓↘→C |
| | 弾き返し　上段 | ←B+C |
| | 〃　中段 | ↙B+C |
| | 牙神突 | ←→A+B |
| | 【超必殺技】五光斬 | 怒MAX時←→↘↓A+B |

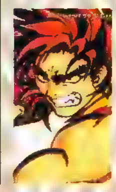
## 風間火月

| 剣質 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 修羅 | 不動撃 | ↓↘→A（弱）orB（強） |
| | 大爆殺 | →↓↘A（弱）orB（強） |
| | 炎（ほむら）返し | ぶっとびダメージ中にA+B |
| | 火炎撃 | ←↓↙B |
| | 災炎　☆ | ←↓↙A |
| | 【超必殺技】大炎上 | 怒MAX時に→↘↓↙←A+B |
| 羅刹 | 不動撃　☆ | ↓↘→A（弱）orB（強） |
| | 炎滅 | ↓↙←AorB<br>※ボタンで出現位置決定 |
| | 火炎撃 | ←↓↙B |
| | 六道烈火 | ※下記に記述 |
| | 炎邪覚醒 | ↓↓A+B |
| | 【超必殺技】大炎上 | 怒MAX時に→↘↓↙←A+B |

【備考】　☆　六道烈火のコマンド

【ノーマル時】
1撃目＝→↓↘A
2撃目＝B
3撃目＝→↓↘B

【覚醒時】
1撃目＝→↓↘A
2撃目＝B
3撃目＝B
4撃目＝→↓↘B
5撃目＝→↓↘A+B
6撃目＝↓↓A+B



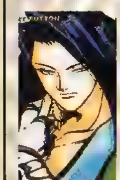
## 風間蒼月

| 剣質 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 修羅 | 浮月 | ↓↘→A（弱）orB（強） |
| | 月光 | →↓↘A（弱）orB（強） |
| | 月隠れ | ↓↙←AorBorC<br>（ボタンで出現場所決定） |
| | 死月 | 空中で↓↙←C |
| | 召還　☆ | ←↓↙A |
| | 水華咲（みかさき） | ふっとびダメージ中にA+B |
| | 【超必殺技】月昇　水柱波 | 怒MAX時に→↘↓↙←A+B |
| 羅刹 | 月輪波（地）☆ | ↓↘→A（弱）orB（強） |
| | 月輪波（空）☆ | 空中で↓↘→A（弱）orB（強） |
| | 蓮華水舞（れんげすいぶ） | ※下記に記述 |
| | 死月 | 空中で↓↙←C |
| | 水邪覚醒 | ↓↓A+B |
| | 【超必殺技】月昇　水柱波 | 怒MAX時に→↘↓↙←A+B |

【備考】　☆　蓮華水舞のコマンド

【ノーマル時】
1撃目＝→↓↘A
2撃目＝B
3撃目＝→↓↘B

【覚醒時】
1撃目＝→↓↘A
2撃目＝B
3撃目＝B
4撃目＝B
5撃目＝B
6撃目＝→↓↘A+B



## 柳生磐馬

| 剣質 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 修羅 | 鉄砕丸（てっさいがん）☆ | 武器に玉が入っているとき↓↘→A |
| | 玉込め | 武器に玉が入っていないとき↓↘→A |
| | 裏柳生流　歯止刀（ししとう） | ←B+C |
| | 持ち上げ～放り捨て | →↓↘C |
| | 持ち続け | 持ち上げ時にCを押したままにする |
| | 放り上げ | ↘↘C |
| | 大外刈り | →C |
| | 巴投げ | ↙C |
| | 山嵐 | ←↙↓↘→C |
| | 裏柳生流　投殺　四肢破壊固め | 相手放り上げ中←↙↓↘→C |
| | 裏柳生流　投殺　粉砕大落下 | 相手放り上げ中→↘↓↙←C |
| | 裏柳生流　腕打遠心投 | →→C |
| | 【超必殺技】鉄砕連轟丸 | 怒りMAX時に↓↘→A+B |
| 羅刹 | 鉄砕丸（てっさいがん）☆ | 武器に玉が入っているとき↓↘→A |
| | 玉込め | 武器に玉が入っていないとき↓↘→A |
| | 裏柳生流　歯止刀（ししとう） | ←B+C |
| | 持ち上げ～放り捨て | →↓↘C |
| | 持ち続け | 持ち上げ時にCを押したままにする |
| | 裏柳生流　震嶽（しんがく） | →→B |
| | 裏柳生流　卍圧破（まんじあっぱ） | ←↙↓↘→B |
| | 裏柳生流　天通（てんつう） | 「逆瀧」中→↓↘Bでダッシュ、<br>真下でBで停止・構え<br>HIT後、さらに追い打ちA |
| | 裏柳生流　逆瀧（さかだき） | ↘↘B |
| | 裏柳生流回転踊身乱舞連撃 | ↓↙←+B構え～構え中B押しっぱなし→前移動or←後ろ移動or↑奥移動or↓手前移動orD止め<br>構え中B放し＝発動　発動がヒットすると、Aで上段、Bで中段<br>（A、Bボタンは連打可能） |
| | 【超必殺技】風林火山 | 怒MAX時に↓↙←A+B |



## ガルフォード

| 剣質 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 修羅 | レプリカアタック | →↘↓↙←AorB |
| | シャドーコピー | →←↙↓↘→AorB |
| | ラッシュドッグ　☆ | ↓↘→A |
| | マシンガンドッグ | ↓↘→B |
| | レプリカドッグ | ↓↙←A |
| | オーバーヘッドクラッシュ | ↓↙←B |
| | ストライクドッグ | ↓↘→C |
| | 【超必殺技】<br>MSD（メガストライクドッグ） | 怒MAX時に<br>↓↘→A+B |
| 羅刹 | レプリカアタック | →↘↓↙←AorB |
| | シャドーコピー | →←↙↓↘→AorB |
| | プラズマブレード | ↓↘→A |
| | プラズマスパーク | プラズマブレード中にA+B |
| | プラズマブレイク　☆ | →↓↘B |
| | プラズマファクト | ↓↓B+C |
| | ストライクヘッズ | →↓↘C |
| | ライトニングスラッシュ | ↓↘→B |
| | 【超必殺技】<br>LST（ライトニングストライクスリー） | 怒MAX時に<br>↓↘→A+B |

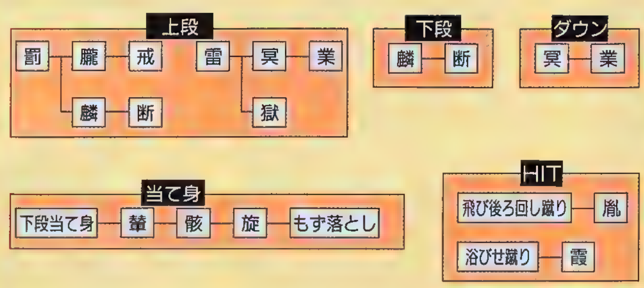


## 服部半蔵

| 剣質 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 修羅 | 烈風手裏剣（地上） | ↓↘→A |
| | 烈風手裏剣（空中） | 空中で↓↘→A |
| | 忍法　影分身 | →←↙↓↘→AorB |
| | 忍法　爆炎龍　☆ | ↓↙←A |
| | 忍法　空蝉　天舞 | →↘↓↙←A |
| | 忍法　空蝉　地斬 | →↘↓↙←B |
| | 忍法　爆炎微塵隠れ | →↓↘B |
| | 忍法　爆炎陣 | ↓↙←C |
| | 忍法　影舞 | ↓↓B+C |
| | 【超必殺技】乱れ烈風手裏剣 | 怒MAX時に↓↘→A+B |
| 羅刹 | 烈風手裏剣（地上）☆ | ↓↘→A |
| | 烈風手裏剣（空中）☆ | 空中で↓↘→A |
| | 忍法　影分身 | →←↙↓↘→AorB |
| | 忍法　静音 | ↓↓A |
| | 忍法　猿舞 | ←↓↙AorBorCorD |
| | 忍法　爆餌 | ダメージ動作中にB+C |
| | もず落とし | →↓↘C（空中でも可）<br>「旋」中に<br>A、C、B、D、A+B、C+D<br>A+B+C+D（隠し技） |
| | 【超必殺技】真　もず落とし | 怒MAX時に→↓↘A+B |
| | 罰（ばつ） | ←↙↓↘→C |
| | 雷（らい） | →↘↓↙←C |
| | 砕（さい） | ←C |
| | 麟（りん） | 相手がしゃがんでいる時に↓C<br>「罰」中にA、B、C、D |
| | 雹（ひょう） | 相手がしゃがんでいる時に↓↘→C |
| | 蓮（れん） | 下段当て身中にB+C、A、D |
| | 戒（かい） | 「朧」中にA、C、B、D、B+C |
| | 冥（めい） | 相手がダウン中に↘C<br>「雷」中にD、C、B、A |
| | 獄（ごく） | 相手がダウン中に↙C<br>「雷」中にA+B、C+D、B+C |
| | 嵐（いん） | →→C（ヒットすると発動） |
| | 霞（かすみ） | ↙C（ヒットすると発動） |
| | 朧（おぼろ） | 「罰」中にB、C、B+C |
| | 断（だん） | 「麟」中に<br>A+D、B+C、A+B+C+D |
| | 骸（がい） | 「蓮」中にB+C、A、D |
| | 旋（せん） | 「骸」中に<br>A+B+C、B、B+C+D、C |
| | 業（ごう） | 「冥」中に<br>A+B+C+D、C+D、A+B |
| | 上段当て身 | ←B+C |
| | 中段当て身 | ↙B+C |
| | 下段当て身 | ↓B+C |



※必殺投げ連携図








ファイティング武術も今回が最終回。しかしファイティング武術2nd(セカンド)の発表、発売が決定した今、次号からはそいつをやってくぞ。

持ってるのは2キャラだけ

# 対屈投術指導

〝しゃがみ投げ〟は、こうすれば使えるぞ!

3D格闘ゲームでは今や定番になりつつある、しゃがみ状態の相手にのみ成立する、通称〝しゃがみ投げ〟。しかし、このゲームでそれを見る機会は意外に少ないのではないだろうか?

もともと、このゲームの性質上投げ技は(立ち、しゃがみ関係なく)間合いが狭く非常にリスクが大きい。これがしゃがみ投げともなれば、なおさらというわけだ。しかし狙う価値がないというわけではない。

しゃがみ投げを有する2キャラ(椿と黒虎)は、立ち上がり技にそれほど有効なものがない。つまり下段技をガードした後に入れられるなら、しゃがみ投げがベストの反撃技となる。

また、しゃがみ投げは〝投げ返し〟が不可。加えて、威力が高い。といっても、コマンド投げよりも少し上乗せした程度だが、実はカウンター効果もあるのでなかなかバカにはできない(立ち投げも)。さて、こういったことが分かっても、実戦で決めることができなければ話にならない。

そこで注意点。まず、何か下段技をガードした後、絶対にその場では入力しないこと。前述したように投げ技の間合いは狭いからだ。その代わりと言っては何だが、コマンドを入力してから投げが成立するまでは0フレーム。よって、ダッシュしてきっちり間合いに入ってさえいればよく、まったく焦る必要はないぞ。


明らかにしゃがみ状態で終わる下段技のガード後は…、


近寄るだけ近寄って、しゃがみ投げをかます。


ノーマルのダメージがこれぐらい。


しかしカウンター、つまり硬直中に入れれば…、


ダメージ増。しゃがみ投げももちろん同様。


防がれやすくなるが、一瞬立ちモーションが見えてもOK。

椿と黒虎の、打撃技を使った連携を紹介しよう。

使う技は椿は⇧(⇩)P、黒虎は岩砕壁(⇨⇨P+K)。どちらも上段攻撃で出るのも早くないので、立ち合い時での多用は厳禁。だが、たまに出しうまくヒットした場合。相手はダウンせず、片膝を着いたしゃがみ状態になっているはずだ。そこに、しゃがみ投げを入れる。ただし、この場合は間合いを詰めつつも、必ず一瞬待つようにすること。

## ⇧(⇩)P→首取俵投げ(⇩P+G)


これは基本技。少しジャンプするし、上段なので注意。


ダッシュ後少し待って、俵投げ。デモでもやってたね。

## 岩砕壁(⇨⇨P+K)→砕岩(⇩P+G)


前号でも紹介済み。岩砕壁からの…、


砕岩。どちらも連携であって連続技ではないぞ。

## 美しく決めるべし!!
# 絶招技大特集

絶招技は、ただのバクチ技ではない。使い道を工夫すれば、強力な武器となるものもたくさんあるのだ。

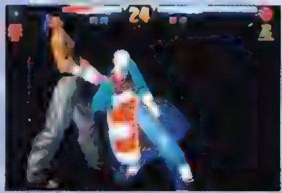
武術ゲージが点灯しているときにのみ出せる絶招技。ダメージが大きいことはもちろんだが、中にはそれ以上の意味を持つものもある。工夫と武術ゲージのチェック。それがポイントだ。

### 各絶招技の利用法

**●投げ系**

性質は、通常の投げ技とまったく同じ。技の硬直に決めた場合にはカウンター扱いになるため、かなり大きなダメージを期待できる。投げ不成立時に自動的に打撃系絶招技が発動するものは、いわゆる"自動2択"となるため比較的使いやすい。

中でも注目したいのは、蘭芳と星の持つ星式七寸靠。打撃系発動タイプである上両方が浮かし技となっており、決まったあとさらにコンボを狙うことが可能になっている。


相手を浮かすことができる星一族の星式七寸靠。空中コンボも狙える。

**●打撃系**

打撃系でまず注目したいのがユン、スコーピオンのアルティメットナレチャギ打撃版。この技は連続にこそなっていないが、最後の1発をガードさせると相手はよろけ、追加攻撃を加えることができるのだ。ガードさせたあとは、コンボ・リバースエッジ（PP⇦KK）などを叩き込もう。

| キャラ名 | 技名 | コマンド | 判定 |
|---|---|---|---|
| コブラ | ストライク・コブラ | ⇨⇩⇙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ | 上中中中 |
| 黒虎 | 黒虎爆臂靠 | ⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓚ | 空中空中空中 |
| スコーピオン | デザートストーム | ⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ | 上段投げ |
| | ブラックローズ | ⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ | 上段投げ |
| | ブラックローズ | ⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ | 下上上上空中 |
| 蘭芳 | 乱舞終劇双掌破 | ⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ | 上段投げ |
| | 星式七寸靠 | ⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ | 上段投げ |
| | 星式七寸靠（打撃） | ⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ | 中段 |
| 響　渉 | 鬼拳 | ⇘⇨⇗Ⓟ+Ⓖ | 上段投げ |
| 花月 | 龍頭箭疾歩 | ⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ | 上強 |
| 星魁 | 星式七寸靠 | ⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ | 上段投げ |
| | 星式七寸靠 | ⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ | 中段 |
| 鳳　刹那 | 立ち腕ひしぎ回転首固め | ⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ | 上段投げ |
| ユン | アルティメットナレチャギ | ⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ | 上段投げ |
| | アルティメットナレチャギ | ⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ | 下上上上空中 |
| 椿 | 大津波 | ⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ | 上段投げ |
| 鉄心 | 仁王合掌打 | ⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ | 上投 |
| 子虎 | 猛虎天震把 | ⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓚ | 中、中 |
| | 交叉法 | ⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ | 上段投 |

そのほか、完全打撃系の絶招技は使えるものばかり。発生が早く、ガードされても反撃を受けない猛虎天震把。見てからしゃがむことはまず不可能な強上段技、龍頭箭疾歩。2発目をガードさせれば3発目が確実にヒットする黒虎爆臂靠。そして、隙は大きいが空中コンボにも組み込めるストライク・コブラ…。どの技も、ゲージが光ったときには積極的に狙っていきたい。


ガードさせると相手はよろける。回復もできないので、追い打ち確定だ。

### 絶招技対処法

それではここで、絶招技の対処法を考えてみよう。

**●投げ系**

実は、絶招投げもP+Gで投げ抜けすることができる。投げ系の絶招技を持つ相手の武術ゲージが点灯、しかも隙が大きい技をガードされてしまった…という状況では、必ずP+Gを入力しよう。保険のため、さばきコマンドで入力するのがお薦めだ。

**●黒虎爆臂靠**

一見どうしようもないように見えるこの技だが、1発目ガード後に軽量級のキャラ（椿・花月・星・蘭芳・スコーピオン）なら横移動、その他のキャラは前に出ている足方向の横移動で2発目以降をかわすことができる。問題は反応できるかどうかだが…。

**●ブラックローズ**

最後までガードしてしまうと追い打ちを受けるこの技は、最後の1発の前に横移動でかわすのがベスト。途中までくらっていてもOK、方向もどちらでもいい。

一応2発目以降の上段部分をしゃがみPなどの下段攻撃で止めるという方法もあるが、最後の1発が空中判定になっているため、反応が遅れると跳び越されてしまうのであまりお薦めできない。


黒虎とユンのきつい絶招技は、横移動で対応。ガードしてはダメだ。

FIGHTING 武術 WU-SHU 2nd

前号スクープした「ファイティング武術2nd（セカンド）」がいよいよ君の町にもお目見えしている頃。もうプレイはしたかな？




この「ファイティング武術2nd」、見たことのない人にちょっとだけ画面写真を公開だ。一目見て「あっ」と驚いた人も多かろうこの写真、




キャラクターの衣装は全キャラ変わった形で用意されているぞ。変化は当然これだけにとどまらず、新技の追加や細かい調整も行われているぞ。

## コブラだけじゃなかった！
### 絶招コンボ

コブラ以外にも絶招技を組み込んだコンボが発見されたので、ここに紹介しよう。使用キャラは小虎で…、

沈身昇脚（⇩⇩K・カウンター）→猛虎天震把

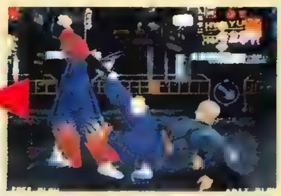
対軽量級（椿・花月・星・蘭芳・スコーピオン）限定になるのでチャンスは少ないが、ぜひ狙ってみてほしい。

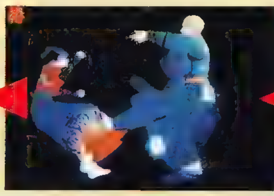
また、さらに状況が限定されるコンボもある。それは…、

黒虎使用、沈身昇脚（相打ち）・黒虎爆臂靠（1・3発目）

花月使用、挑領（立ち途中6P・相打ち）→龍頭箭疾歩

このふたつ。条件がかなり厳しく、コンボ始動技が相打ちになることが必須となる。始動技が相打ちになることによって硬直がキャンセルされ、コンボが入りやすくなるという案配だ。もちろん、とても実戦で狙えるレベルのものではないが…。


始動技は、沈身昇脚。対軽量級、カウンターヒットなら浮きが高い。


すぐさま猛虎天震把を入力。1発目が超低空でヒットして浮き直し…、


2発目も見事ヒット！小虎を使うなら、一生に一度は決めてみたい。

BEST SERECTION

# コンボのカッコよさはピカイチ！

## 響 渉 (ヒビキ・ワタル)

安定した実力を持つ響。下段攻撃の貧弱さというウィークポイントさえクリアできれば、かなりイケるはずだ。

武術のキャラの中では、イマイチ目立たない存在になってしまっている響。しかしその実力は侮れない。立ちPからつながる強力な連続技、破壊力と格好良さを併せ持つ浮かしからのコンボ…。

唯一の弱点は、下段攻撃が乏しいこと。立ちガードをいかに崩していくかが、勝敗の鍵を握る最大のポイントとなることは間違いない。

### 足刈り手刀 それしかない

以前掲載された技表を見てもらえれば分かるとおり、響の固有技には下段攻撃がひとつもない。それどころか、連続技に至ってもまったく組み込まれていないのだ。ならば基本技は…ということになるのだが、これまた使えるものが少ない。何といっても、ダウンを奪えるものがひとつもないというのが痛い。

唯一モノになるのは、以前紹介した足刈り手刀（⇧P）。ガードされたときには確定の反撃を受けてしまうものの、モーションが中段技の外袈裟打ち（⇧P＋K）と酷似しているため、見切ってガードすることは難しい。

ヒットした場合相手はよろける。厳密な話、このときも相手が最速で回復した場合には響側が不利になるが、精神的優位に立てることは間違いない。現時点ではそれほど気にしなくていいだろう。ヒット後は発生の早い立ちPや肘系の攻撃、そして再度足刈り手刀などで攻め立てよう。



下段の主力はこれ。ヒット後は、さらに2択を仕掛けていこう。

ただ発生が遅いため、潰されやすいのもまた事実。近距離戦で立ちガードを崩すものとしては投げ技を意識し、この技は中間距離をメインに使っていきたい。

### ガードをはずす 強上段攻撃

立ちガードを崩す技は、投げと下段攻撃だけ…と思ってはいないかな？これらと別の方法で立ちガードにダメージを与えることができる技。響はそんな技を持っているのだ。

その技とは、内腕刀（⇨⇨⇨P）。この技は上段攻撃だが、立ちガードしている相手を大きくよろけさせる効果を持つ。それ自体にダメージはないものの、相手が回復しなければこのよろけ中に追加攻撃を加えることが可能なのだ。

ただ発生が遅いこと、結局しゃがまれたら終わり、ということを考えると、使いどころは制限される。相手をよろけさせたあとや、少し距離が遠いときの起き攻めなど、相手が立ちガードで固まりやすいポイントを選んで使っていきたい。技のリーチ自体は、かなり長いぞ。



立ちガードさせれば、相手はよろける。回復なしなら…。

よろけ後に追い打ちとして使うのは、上段逆突き（➡P）スタートの連撃昇天肘（➡P⇨P⇧P）。コマンドが少し難しいが、1段目と2段目のコマンドが重複していることを利用し、2段目までレバーを➡方向に入れっぱなしにして出せば、少し簡単になる。連続ヒットで浮かしたあとは、空中コンボを叩き込もう。



上段逆突きからの連続技が入る。難しければ、回転横猿肘でも可。

### 響渉空中コンボ表

中量級…小虎・鉄心・ユン・響・刹那・コブラ
軽量級…椿・花月・星魁・蘭芳・スコーピオン

- **連撃昇天肘**（ⓅⓅ⇨Ⓟ⇘Ⓟ）
  - カウンター…2
  - ノーマル…1（VS刹那のみ2も可）
- **上げ猿肘**（⇘⇘Ⓟ）
  - カウンター…2
  - ノーマル…3

コンボ1…獅子突連撃
⇨Ⓟ＋Ⓚ➡Ⓟ＋Ⓚ➡Ⓟ＋Ⓚ➡Ⓟ＋Ⓚ
コンボ2…獅子吼連撃旋風脚
ⓅⓅ⇨Ⓟ⇦ⓅⓅⓀ
コンボ3…連続跳び膝蹴り
⇨ⓀⓀ
→ ⇘Ⓟ

- **踏み込み上げ猿肘**（しゃがみから⇨Ⓟ）
  - カウンター…2
  - ノーマル
    - 対中量級足位置ハの字…3
    - 対軽量級、対中量級足位置平行…2

### 響使いでなくても要チェック！・上段逆突きからの派生技

先程、"上段逆突きスタートの連撃昇天肘"というものがあったが、これは一体何なのか。もう気づいている人も多いとは思うが、ここでもう一度触れておこう。

響でいえば、上段逆突きにあたる⇨P。全キャラが基本技として持っているこの技は、PPの2発目となっている場合が多い。つまりPPからの派生技を、➡Pからスタートさせることができるということ。響ならば連撃回転横猿肘（PP⇨PP）を➡P⇨PPにしたり、連撃虎口（PPP⇦⇨P）を➡PP⇦⇨Pで出したり…ということだ。

ただ、星魁・鉄心・蘭芳・椿の4キャラはできないので注意しよう。



➡PがPPと同じ扱いになるのは、響だけの特権ではない。

# 謹賀新年

A HAPPY NEW YEAR !!

キャッチーコナミ'98
CATCHY KONAMI AM 1998

BEST SERECTION

# ヤツに天下を取らせるな！

# 星魁老師（シン・クェろうし）

一発の破壊力、連携、揺さぶり…。すべてにおいて標準以上の力を持つ星魁老師は、打倒鉄心の最有力キャラだ！

武術界最強は間違いなく金剛寺鉄心だろう、と思われる今日。それに待ったをかけられるとしたら、この星魁老師をおいてほかにはいない。ここではその強さの秘密をさぐり、今までよりさらに前進した戦術を組み立ててみる。より完成された星魁に近づくために…。

## 天仰鶏独立への道

星魁の最終目標となるのは、天仰鶏独立（⇨K+G）による浮かしだろう。ひとたびこの技で浮かすことができれば、全体力の約半分は確実にゲットできる。しかし、もちろんそう簡単には当たってくれない。ガードされればもちろん反撃を覚悟しなければならない上、発生が遅いために大変潰されやすくなっているのだ。

そこで重要になってくるのが、そこまでの布石。まずは隙の少ない技で攻め込み、確実に天仰鶏独立がヒットする、あるいはヒットしやすい状況を作ってやろう。

その布石となる技とは、連肘掌（⇨PP）スタートの連続技だ。1発目は発生が早い肘系の中段攻撃であるため、使いやすい。そして実はこの技、2発目のPが通常の立ちPとまったく同じになっているため、立ちPスタートの連続技はすべて連肘掌からもスタートすることが可能になっているのだ。



1段目の肘打は発生も早く、信用できる中段攻撃だ。ここから、



連肘掌へ。これは通常の立ちPと同じ扱いになっているので、



その後の派生技も同じ。強力な派生は、下段の連掌寸腿と…、



上→中と流れる連掌躍探馬。ヒット後は天仰鶏独立が基本だ。

## 連肘掌で切り込め！

数ある派生技のうち、まず第1にお薦めしたいのが、連肘掌からの連掌寸腿（⇨PP⇩K）だ。つなぎの早い中→上→下段の連携となるため非常にガードしにくく、しかも1発目がヒットしたときには3発連続となる。以前紹介したとおり、3発目の下段は下よろけを誘発させる技。相手が回復しなかった場合には、よろけ中に天仰鶏独立がヒットする。回復する相手には、もう一度連肘掌からの連携で攻め立てるのがいい。

そしてもうひとつお薦めしたいのが、連肘掌からの連掌躍探馬（⇨PPP+K）。こちらは中→上→上・中段と流れるため、連掌寸腿を警戒する相手に効果が高い。4発目がヒットすれば相手は崩れ、寸腿のときと同じく、回復しなら天仰鶏独立が連続ヒットする。

4発目にディレイをかけることができるところもポイント。ディレイに3発止めからの攻めを混ぜると効果的だ。また、武術ゲージが点灯していない場合には、すべて連続でヒットすることも多い。このため、隙の大きい技をガードしたあとの反撃技として使うこともできる。ガードした技によって、立ちPスタートの連掌躍探馬（PPP+K）と使い分けていこう。

## さらに上を目指す戦術

星魁を使うことに慣れてきたら、少しずつ〝見てから〟の切り換えを覚えていこう。

まずひとつは、連肘掌〜連掌躍探馬のヒット確認。1段目がヒットしたのかガードされたのかを判断し、ヒットしていたなら4発目まで出し、ガードされていたら3発目で止める。慣れが必要だが、できるようになると強い。

もうひとつは、よろけからの攻防。連掌躍探馬や連掌寸腿がヒットしたあと、回復しない相手にはもちろん天仰鶏独立でOKだが、回復されると大きな隙ができてしまう。そこで、よろけ後とりあえず連肘掌を出しておき、相手が回復せずに浮いていたらそのまま連肘蹴脚などにつないでダウン攻撃へ。ガードされていたら途中で止める。これなら、リスクをかなり小さくすることができるぞ。

もちろん、相手が毎回回復してくるようなら、投げなども狙っていくべきだ。特殊移動の青龍下勢（⇩P+K+G）などを絡めるのもいいだろう。

### 星魁老師基本フローチャート

スタート

- 連肘掌〜連掌躍探馬　⇨ⓅⓅⓅⓅ+Ⓚ
  武術ゲージが点灯している場合、連続ヒットしないので注意。1発目がガードされていたときには、3発目で止めておきたい。
- 連肘掌〜連掌寸腿　⇨Ⓟ⇩Ⓚ

↓

- 連肘蹴脚　⇨ⓅⓅⓅⓅⓀ　→　連震脚　⇩ⓀⓀ
  これも同じ。回復なしで初段がヒットし、浮いた場合には最後まで打ち切る。回復され、ガードされていたら途中で止めよう。
- 天仰鶏独立　⇨Ⓚ+Ⓖ

↓

- 天仰鶏独立　⇨Ⓚ+Ⓖ
  相手が踏ん張ると読んだ場合には、もう一度天仰鶏独立へ。以前にも紹介したとおり、よろけ中に再度ヒットしてくれる。
- 連肘蹴脚　⇨ⓅⓅⓅⓅⓀ　→　連震脚　⇩ⓀⓀ
  天仰鶏独立で浮かしたあとのお薦めコンボがコレ。カウンターヒット、ノーマルヒットを問わず、全キャラに安定して入る。

EW YEAR !!



A HAPPY NEW YEAR !!
福
キャッチーコナミ AM '98
CATCHY KONAMI AM 1998
コナミは今年も元気いっぱい。
おもしろくてたまらないラインナップが目白押しよ♥
キャッチー【catchy】
とてもおもしろいので人の注意をひき、
また気持ちも動いてしまうもののこと。
「キャッチーコナミ AM '98」とは、人
刺激的な動きと衣装を用意してお待ちしています。
ファイティングウーシュセカンド
蘭芳だけじゃないわよ。
花月
FIGHTING 武術 WU-SHU 2nd!
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. TM
衝撃的転身
WU-SHU
KONAMI
1998年コナミAMD（AM機器事業本部）のキャッチフレーズは
"キャッチーコナミ AM '98"。おもしろくて当然、やりこんでハッピーな
アーケードゲームをフルラインナップでお届けします。
ただいま稼働中の人気タイトルたちの
決意を込めた新年のあいさつから
今年のコナミの意気込みを感じてください。
平成10年 正月
HANDLE CHAMP
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. TM
ミニゲームがたくさん!
ハンドルチャンプ
いのちのかぎりハンドル回していただきます。
ハンドルチャンプ
games product created by KONAMI CO.,LTD..
rial property rights with respect to this product.
画面写真・内容等は予告なしに変更する場合がありますので、ご了承願います。



KONAMI
A HAPPY NEW YEAR !!
吉兆招
'98コナミラインナップ本年の決意
SMASH & SPIN™
© 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
スマッシュ&スピン
スマ・スピと呼ばれて親しまれたい。
スマッシュ&スピン
SMASH & SPIN
RACING JAM™
レーシングジャム
© 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
スタート ユアエンジン。今年はクルマを買わずにすむ。
レーシングジャム
超現実派
SUPER REALITY
RACING JAM
コナミ株式会社
本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL. 03-3432-5787 ホームページ／http://www.konami.co.jp/

ニッポン!チャチャチャッ

# ハイパーオリンピック イン ナガノ

NAGANO OLYMPIC GAMES


画面は開発中のものです。

競技は全部でなんと13種類！より多くの競技を楽しもう。

ウィンタースポーツの時期に突入！白銀の世界が長野に…。そう！1998年2月、いよいよ待ちに待った冬季オリンピックが長野で開催されるのだー

それにちなんで、ゲーム業界でも新たな動きが展開。コナミのハイパーオリンピックと言えば80、94年のもの、つまり夏季オリンピックとなる陸上競技が有名。その続編になるものがウィンタースポーツの決定版、今回発売決定された"ハイパーオリンピック イン ナガノ"だ。

操作方法はレバーと2つのボタンだけといたって簡単だが、その操作系で遊べる競技はなんと全部で13種目！冬季オリンピックのほとんどの種目を遊ぶことができてしまうのだ。寒い冬の過酷な勝負、果たして君はいくつのメダルを獲得できるかー



ダウンヒル

約2920mのコースを八イスピードで滑降し、タイムを競う。最もスピードが速い競技のダウンヒル。コース中には旗門があるが、最短ラインを取れ！



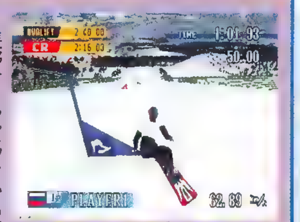
スーパーG

滑走距離は約2420m。ハイスピードで青と赤の旗門を通過していく。コース中の旗門を通過することができないと、タイムペナルティを与えられるので注意。



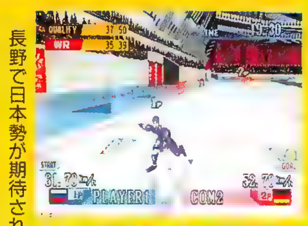
大回転

スキー競技の大回転という有名な競技。左右に開いた青と赤の旗門を交互に通過し、より早く滑降する種目だ。エッジを利かせた高度な滑りが強いられる。



スノーボード/大回転

長野オリンピックから正式競技になったスノーボードの大回転。フリースタイルの印象が強いスノーボードでのアルペン競技はスリルと迫力が違う！



スピードスケート/500m

長野で日本勢が期待されているスピードスケート。1周400mのトラックを1周+100m滑り、短距離500mのタイムを競う。コーナリングがテクニックの見せ場。



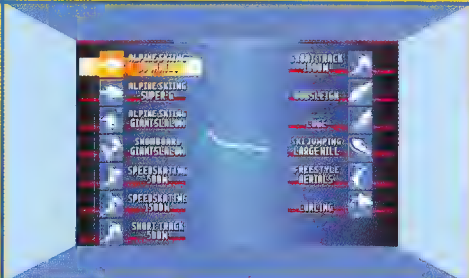
スピードスケート/1500m

1周400mのトラックを3周+300m、計1500mの長距離スピードスケート競技。500mに比べ、3倍の体力を必要とされる。持久力勝負か!?



ショートトラック/500m

1周111・12mのトラックをライバル3人、計4人で4・5周滑り、その順位を競う。色鮮やかなコスチュームに黄色のヘルメットがやけに印象的な冬のスポーツだ。





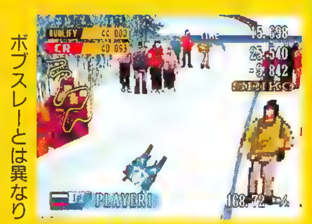
ショートトラック/1000m

ショートトラックスケートの長距離が1000m。トラックを9周滑らなければいけない競技だ。コーナリングでのライバルとのライン取り、スタミナが勝負の要！



ボブスレー

4人乗りのそりに乗り、計測ポイントからゴールまでのタイムを競う。50m通過ラインまでに全員がそりに乗り込まないと失格、ゲームオーバーになってしまう。



リュージュ

ボブスレーとは異なり一人乗りのソリに乗ってタイムを競う競技がリュージュというもの。感覚的には冬のジェットコースターと言ったところか…。



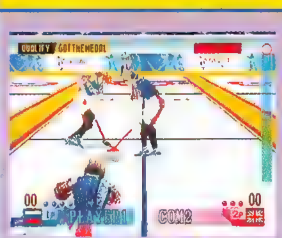
ジャンプ/ラージヒル

長野五輪では焼額シャンツェで行われるジャンプ。本物と同じく飛距離点と飛型点の両方が記録に関わってくる。やはり時代はV字飛行なのか!?



フリースタイル/エアリアル

その派手なアクションで最近話題のフリースタイル。ジャンプから繰り出される華麗な演技は見ているだけでも引き付けられるものがある。数ある演技を選択しよう。



カーリング

その昔某マンガにも登場したカーリング。独特のスウィーピングもこのゲームで再現。最終的にはハウスと呼ばれる円の中心にストーンがどれだけ近付くかが勝敗のカギ。

来年の2月、世界各国から強豪チームが一堂に会し、長野のいたるところで競技が行われる冬季オリンピック。ハイパーオリンピック イン ナガノでは、キャラクター選択も充実。世界各国の選手が選べるようになっているほか、そのステージとなる場所も忠実に再現されている。

今回、メダルを期待される競技も多い日本チーム。メジャーな競技からマイナー種目まで多数そろったこのゲームで、日本の明日を占ってみてはいかが？







PlayStation
アナログコントローラ (SCPH 1200)
DUAL SHOCK™ 対応
あっ「R」だ。
僕らは「R」を忘れない。
CONTENTS
◆ R・TYPE ＋ R・TYPE II
◆ デジタル設定資料集「R'S LIBRARY」
◆ 最新作「R・TYPE⊿」ムービー
R・TYPES
僕らの「R」キャンペーン実施中!!
商品の解説書にあるクイズの答えを書いて送ろう!
抽選で特製オリジナルグッズをプレゼント!
2.5(Thu)BLAST OFF AND STRIKE 5,800Yen (税別)
irem
アイレムソフトウェアエンジニアリング株式会社
〒924-0051 石川県松任市福留町655番地
ユーザーサポート・TEL:076-277-3803
スタッフ募集中
①CG・グラフィックデザイナー ②プログラマー
詳しくはお気軽に076-277-3800 担当吉本までどうぞ
ホームページアドレス・http://www.irem.co.jp/



SS　バンプレスト　1月29日発売予定　6800円(税別)

## グラフィックが大幅改善!!

# 速攻生徒会

発売を目前に控え、暴動寸前の『速攻～』マニアもいるだろう。そこで今回は発売前にお届けできる、ギリギリの情報を公開しよう！

まず使用できるキャラクターは9人＋α。αってことはプレイヤーのほかにも使用できるキャラが存在するんだけど、今は言えないってコトくらいは理解してくれ。

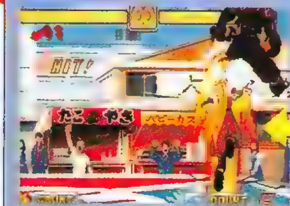
ゲームシステムは2Dの対戦格闘ゲームで、まぁいわゆるS○Kさんとかカプ○ンさんのゲームに慣れ親しんでいる人ならば、もう数分プレイしただけで「あぁ、このキャラは～みたいに使えばいいのね」って察しがつくであろうというくらい、プレイしやすさを追求している。

キャラを操作するのに必要な操作は8方向レバー＋6ボタン。特殊システムとしては、弱パンチ→弱キック→中パンチ→中キック→強パンチ→強キックという感じに、タイミング良くボタンを押していくことで通常技→通常技が連続技となる〝ソニックコンボ〟と呼ばれるものがあったり、ダッシュ中に同様の操作をすると別の通常技が出る〝ダッシュソニックコンボ〟があったりすること。もちろんダッシュ通常技を単体で見ても、様々な性能が付加されていたりとマニアにはたまらない作り込みになっている。



対戦を目的に作られたバランスだけに、是非とも友達と対戦してくれ。

そのほかにも投げ後の追い打ちや、必殺技を鉄腕必殺技でキャンセルする〝超キャンセル〟など、馴染みのものだけでなく独自のシステムも数多く採用しているのだ。攻略では右に出る者がいないと言われているゲーメストライターが調整に参加した、マニアのための格闘ゲーム…それが『速攻生徒会』である。



その必殺技を鉄腕必殺技で超キャンセル。コレも連続技になるぞ！



その通常技を必殺技でキャンセル。もちろん連続技として成立する。



まずは跳び込みから着地後に通常技を出して連続技にしておき…、

## 本多 愛

無敵対空必殺技の本多対空が、とにかく強い。地上でヒットすればメガ本多対空→メガ本多ダイブと、鉄腕必殺技×2へと繋げられるぞ。

本多対空



本多フレイム



本多連打



メガ本多ダイブ



メガ本多対空

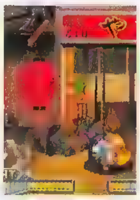


## 井伊みか

身体が小さいために敵の攻撃がスカりやすいだけでなく、多段ヒットするジャンプ中キックの存在など、相手を嫌がらせる才能はピカイチ？

サーカスメトロ





クレイジーキャット

スパイラルスクリュー



スペースキャニオン



ファイナルスクランブル



## 榊原優子

溜め技中心だが、本来対空技であるユーコインテレクチュアルが隙も少なく、地上での牽制技として大活躍。ダイヤグラム1位は確定？

デスユーコ





ユーコインテレクチュアル

ユーコスラッシュ



ユーコメロディアス



ユーコノーボム



## 加藤哲章

ソニックコンボも強いが、ガード不能の徹しと、判定の強いゲンゲン突掛掌をいかに当てていくかがポイント。最強キャラ候補ナンバー2だ。


ジャンピングパワーボム


ゲンゲン肩透かし


ゲンゲン押切掌


ゲンゲン突掛掌


徹し

## 石田保典

雷刃蹴から絶・轟雷脚、そして超・次元戦斗砕といった具合に、必殺技・鉄腕・鉄腕の具体例みたいなキャラだ。30ヒットオーバー余裕ー


雷斬脚


雷閃撃


雷刃蹴


超・次元戦斗砕


絶・轟雷脚


雷獣腿

## 酒井綾

背負った巨大なペン〝ダイナシ〟の攻撃判定を出したまま動ける、トリッキーなキャラ。もちろん、その分だけ本体は弱くなってマス。


天鋲


円瞑蛇


激片


襲誅閃


龍閃

## 服部菜桜子

忍法難虫を出して攻撃判定を出したまま、めくり性能のあるダッシュ弱パンチでめくり、ソニックコンボ中に忍法難虫がヒットして…凄いぞ。


霞切り


忍法難虫


忍猫落とし


超忍法爆炎猿舞


超忍法彗星落とし

## 後藤久美子

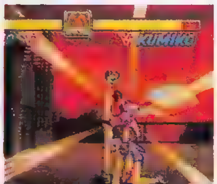
当て身中心キャラだが、打撃判定の投げ技〝殺魔吸1号〟を通常技キャンセルで使い、投げた相手にダッシュ強キックを当てると幸せ。


下段当て身スロー


中段当て身スロー


上段当て身スロー


殺魔吸3号


殺魔吸2号


殺魔吸1号

## 真田梨香

暗黒式フラッシュがしゃがみガード不能なうえ、ダメージも大きい。地上燕（笑）入力ができる人ならば、接近戦は勝ったも同然か？


スーパージャンプ


暗黒式フラッシュ


暗黒式スター


暗黒式パンチレーザースペシャル


暗黒式サーキュラーギロチン

N64　セタ　発売中　6980円(税別)

3Dスティックと十字キーで自由自在

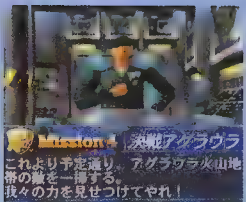
# ワイルドチョッパーズ

セタが放つ、ストイックな3Dヘリ・シューティングだ。もちろん振動パック対応！

従来の64ゲームと言えば3Dスティックというのが当たり前。だが「それではヘリの特徴である、自在な動きが表現できない」と判断したセタは、何と3Dスティック＋十字キーという、操作ディバイスを採用したのだ。

とはいえ3Dスティックでヘリコプターの向き（照準の移動や、左右への回頭）。十字キーで前後左右に動かすだけだから、5分もすれば自由自在に操れるようになるぞー！

## 司令から指示




各ステージにはクリア条件が設定されている。聞き漏らすな！

## ミッション実行



いざ実行。同じマップでも、違う目的が課せられることも…。




## 多彩なミッションで大興奮



**MISSION1**

敵エリア内に存在する、すべてのレーダーを破壊することが目的だぞ。



**MISSION2**

敵施設に収容されている捕虜を逃がし、救助ヘリを援護することが目的だ。



**MISSION3**

大統領の乗った旅客機を、敵の猛攻から守ってやるのが役目。って、結構厳しい。



**MISSION4**

とにかくマップ内の敵を全滅させりゃあオーケー。好き放題、暴れてやってくれ。

PS　ウーピーキャンプ　発売中　5800円(税別)

アクション＋RPGで長く遊べる！

# オレっ!トンバ

イベントクリアタイプのアクションRPGでありながら、実はアクション要素がズバ抜けとイイぞ。

見た目はカワイイが、実はアーケードゲームですら類を見ないほどのハードかつトリッキーなアクションRPG。それがこのゲームだ。コンシューマーらしく長く遊べるようにとの配慮でイベントクリアという目的やレベルアップという概念もあったりするのもポイント。けど、やっぱ神髄はアクション要素だ。




も〜キャラを動かしてるだけで楽しいゲームなんて、久々。

主人公の行えるアクションは、実に多彩。地面を走り、加速を付けた状態のまま大ジャンプ。そしてはりついた壁によじ登り、壁の頂上から再びジャンプ。掴まった枝を鉄棒のように利用し、グルグル回った反動を利用して斜め上にジャンプし、そこに飛行する敵を捕まえる。その敵を投げる反動でさらにジャンプ…なんて、ちょっと考えただけで想像を絶するようなアクションを可能としてくれるシステムになっているのだ。ちょっとこんなに気持ちいいアクション、最近なかったよね！



**地面を走る**



**壁にはりつく**



**壁をよじ登る**

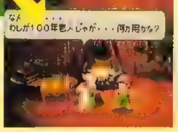
## こんなイベントが全150以上！

### イベント1

プレイヤーが最初に体験する、イベントらしいイベント。それがこの「100年老人との出会い」だ。名前の通り、出会えばイベント完了だ。



この人が100年老人。随分と高い所にいたモンだねえとか感心してみたり。



村人から存在を聞くが、どこにいるかは不明。仕方なく、まずは先に進む。

### イベント2

霧を吹き飛ばさない限りは先に進めない。そこでスタート地点近くにあるアイテムを取って、再びチャレンジ。すると霧は晴れて、先に進めるのだ。



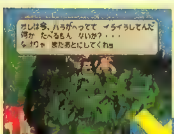
スタート地点近くにあったあばれ竜巻をゲットし、使えば…ホレ、先に進めるぞ



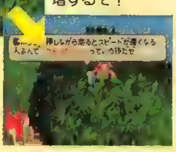
霧が邪魔をして先に進めない。あばれ竜巻というアイテムが必要らしいぞ。

### イベント3

スタート地点の木の上に隠れていたサンタ。好きそうな食べ物をあげると、ケモノダッシュを教えてくれたぞ。移動力が大幅アップだぜー！



ホレ、バナナだ。これでダッシュできるようになり、快適さも倍増するぞ！



サンタはバナナが好きらしい。どこで手に入れればいいんだろうねえ？

## PS版競技一覧

| |
|---|
| アルペンスキー |
| ジャイアント・スラローム |
| ダウンヒル |
| スーパーG |
| スノーボード |
| ジャイアント・スラローム |
| スピードスケート |
| 500m |
| 1500m |
| スケート |
| ショートトラック500m |
| 1000m |
| ボブスレー |
| リュージュ |
| ジャンプ |
| ラージヒル |
| フリースタイル |
| エアリアル |
| カーリング（女子） |

PS　コナミ　発売中　5800円（税別）

1人プレイ用にマルチタップ買っとけ!

# ハイパーオリンピック イン ナガノ

好評シリーズ『ハイパーオリンピック』の、長野オリンピック記念ヴァージョンが登場だ！

今を遡ること17年前…暗闇に包まれたゲームセンターにてひたすらボタンを叩き、なかには手から流血させる者がいたほどにエキサイティングだったゲーム『ハイパーオリンピック』が、装いも新たにPSで登場だ。

『ハイパー～』と言えば、要求されるのは今も昔も連打とタイミング。このキーワードは17年後の現在も変わっていないのだが、今作では新たに十字キーによる操作を必要とする競技が加わることとなったのだ。

その競技とはズバリ、アルペンスキーやスノーボード、そしてボブスレーといった、左右方向への旋回を必要とする競技である。前者2競技に限って言えば、競技を行ううえで必要とされるのは連打やタイミングよりも、ライン取りや加速ポイントの確保。さらには必要最低限のエッジなどとなっており、まるで別々のゲームのように楽しめる。




投球方向を決定したら、あとはボタン連打に気合をブチ込め！




ふたつのボタンを交互に連打！ コタツの中で汗だくになってみそ！

ボタンを押さえている時間で角度を決定。目で見るよりも、タイミングで！







今年から正式競技に採用されたスノボも、ちゃんと用意しておりまする。




正確&スピード命のエアリアル。素早くコマンド入力しなくちゃね！

## 64版競技一覧

| |
|---|
| アルペンスキー |
| ジャイアント・スラローム |
| ダウンヒル |
| スノーボード |
| ジャイアント・スラローム |
| ハーフパイプ |
| スピードスケート |
| 500m |
| 1500m |
| ボブスレー |
| リュージュ |
| ジャンプ |
| ノーマルヒル |
| ラージヒル |
| フリースタイル |
| エアリアル |
| カーリング |

N64　コナミ　発売中　6800円（税別）

PS版とは似て非なり!!

# ハイパーオリンピック イン ナガノ64

普通、これだけ条件が揃えば、同じゲームと思っちゃうよね。けどね、収録競技がまず違ってるし（PS版にしかない競技や、逆に64版にしかない競技もある）、スケートに至っては操作自体も変わっているという凝りようだ。

PS版では超連打がハイスピードを出す秘訣だったのだが、64版では選手の動きに合わせてタイミング良くボタンを押すことでスピードが乗るという仕組み。これで連打の苦手なオトーサンと遊ぶときや、彼女を家に呼ぶときも、気まずい雰囲気にならずに済むってモンでしょ？




実際の人間には無理な失敗モーションも存在する。自分で探してみよう！

旗門をすり抜けつつスピードを保つのって、結構大変なんだよね。







そのスピード感には、アナログパッドを汗で濡らしてしまうホドだ！




自分の操作する選手の動きに大注目せよ。さすれば自ずと記録が伸びるハズ！




カナダの強さが目につく、カーリング。今回から正式種目になりました。




# 1998福袋

## 1998年1月12日発送開始！

ゲーメスト福袋'98
価格３６７５円　送料：E
通販番号：TP－１５

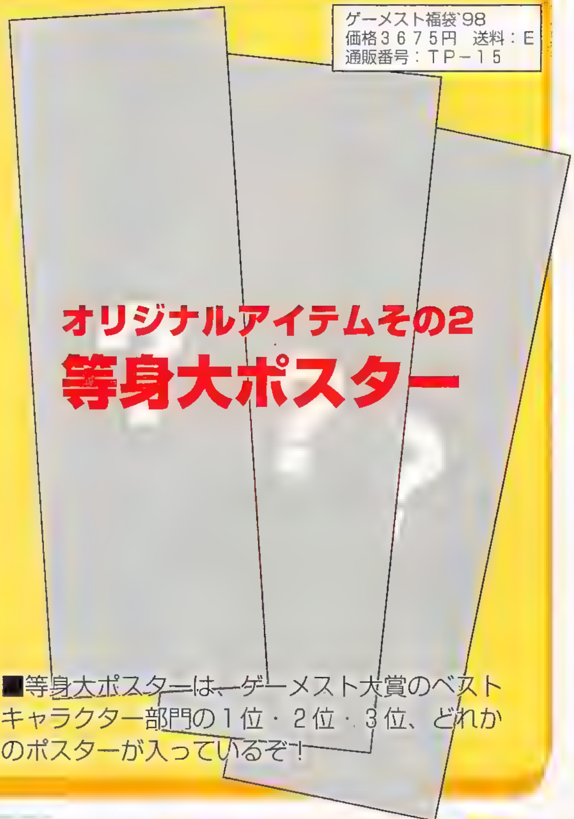
■今年もまた、やってきました福袋。様々なキャラクターグッズが入ってて、それだけでもお得なのに、お約束の福袋だけのオリジナルアイテムを今回もばっちり用意しているのだ。

### オリジナルアイテムその１
### 京＆庵ジグソーパズル




■なんと豪華な、京庵のジグソーパズル！サイズ５２０×３８０と結構大振りなんで、完成したらかなりの迫力だと思われる。

### オリジナルアイテムその2
### 等身大ポスター



■等身大ポスターは、ゲーメスト大賞のベストキャラクター部門の１位・２位・３位、どれかのポスターが入っているぞ！

## なんと！

■ゲーメストが、コミケに出展するのはもう有名な話。そこで、七瀬葵複製原画集を先行発売してしまうのだ。

　しかも、ナコルルエッチングキーホルダー（コミケバージョン）や、会場限定テレカなんていうレアアイテムとセットして販売！

　ナコルルバインダー専用ノート用紙（会場限定非売品インデックス付）もあるぞ！いかねば！

**98年1月9日発送開始→**

■七瀬葵顔したナコルルとリムルルが満載の一冊。あのイラストもこのイラストも完全収録！描き下ろしも、もちろんアリなのだ。




七瀬葵複製原画集
価格2000円　送料:E
通販番号:SS−196

■ルーガル・ガメ夫、RURU、ひらのわたる、伏喜瑠、高塚カズイ、榊亜城、鎧良寿、M-I-Lが描く私生活の庵！いや～んもう、庵ってば！




八神庵複製原画集side2Rough
価格1260円　送料:E
通販番号:SS−191

## 複製原画集




■嗚呼ハナタレ。趣味の一品であり、毒サビのウエポン。

## フールのネコぬいぐるみ

フールのネコぬいぐるみ
価格1050円　送料:E
通販番号:DT−3




手足も自由に動くっす




## 新声社独占販売

■過激なシューティングストライカーズの最新作のCDを、新声社が独占販売。リズムで弾避けだ〜!

ストライカーズ1945IICD
価格1890円　送料:E
通販番号:SGCD−0001

## 怒首領蜂ビデオ

■発売開始早々に売り切れた、驚異のビデオ。さっそく重版かけたのだ。ごめんなさいケイブの平沢さん。

怒首領蜂ビデオ
価格6090円　送料:H
通販番号.GV−39

## キンファイ`97ビデオ




■今だからこそ出来た、最強レベルの連続技!デモシーンも抜かり無く収録して新登場。

KOF 97ビデオ
価格6825円　送料:H
通販番号:GV−41

## バトルガレッガビデオ

■伝説のシューティングを制する一本。こいつを抜きにシューティングは語れないぜ。VGMCD付き。

バトルガレッガビデオ
価格5913円　送料.H
通販番号.GV−27




■SS版も絶好調!ついにマウスパッドと新テレカが1月下旬登場。

マリーのアトリエマウスパッド
価格1575円　送料:E
通販番号:GST−3

## 1/11サイズポリストーンフィギュア

購入者の中から抽選で20名に金色リリスプレゼント。詳しくは同封のハガキを見てね。





SAKURA

さくら　フィギュア
価格6090円　送料:G
通販番号:C−183



CHUN-LI

春麗　フィギュア
価格6090円　送料:G
通販番号:C−184




マリーのアトリエアルケミストテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:GST−4

## 年末年始休業日のお知らせ

誠に勝手ながら、読者サービス部の通信販売は、年末年始の休暇にともない、下記の通りに業務を休業させていただきます。
読者サービス部
12月27日〜`98年1月4日まで
商品の出荷
12月25日〜`98年1月4日まで

# 男前に着こなせ、冬の革ジャン

■リアルバウト餓狼伝説スペシャルで、ビリー・カーンが身につけていた革ジャンを忠実に再現したビリー革ジャン。
その革ジャンが、2度と手に入らないプレミアムアイテムを引っ提げて、ここに復活！
天獅子悦也、るりあ046両先生が描き下ろしたビリーのテレカに加え、禁煙マークが光るフリーケース。値段は据え置きで、1月末日までに購入した貴方には確実に3点が付いてくる。

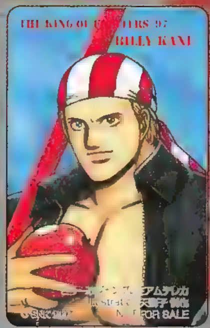



今しか手に入らない幻の3点セット

**ビリー革ジャン**
価格52290円　送料：E
通販番号:SS－173

BILLY KANE







## FAX注文専用商品

■話題のトレカをいち早く販売！
FAX注文専用だから、注意！注意！

■ファルコムから発売された数々の名作のイラストを集めたトレカ。
Falcomコレクション Vol.2
価格5402円　送料:500
通販番号:TC－6

■パソゲーで人気のフォトジェニックがカード化。PS版で入った人もチェック。
フォトジェニックトレカ
価格5843円　送料:500
通販番号:TC－7

■デザイア待望のトレーディングカード。
DESIREトレカ
価格6004円　送料:500
通販番号:TC－8

## 便利な通信販売読者サービス部のきまり

●読者サービス部の通信販売は、本誌に付いている郵便払込取扱票か郵便局の払込取扱票でのお申し込み、または代金引き換えによるFAX申込み書でお申し込みください。価格はすべて税込みです。　※現金書留、銀行振込、電話でのご注文は受け付けておりません。
●お届けまで郵便振替の場合ご入金から20～30日ほど、代引きの場合7日ほどかかります。1ヶ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。（発売日にご注意ください。）
●返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外交換を受け付けません。
●FAX申込書の裏面に記載されている、通販についての注意書きを必ずご覧ください。
●このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には必ず電話で在庫の確認をしてください。

**ゴールドチケットサービス**
通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。



1 メルティ爪切り
2 コインホルダー
3 メルティテレカ
4 ゲレンシャーテレカ
5 メルティカードケース
6 メルティスポーツタオル
7 メルティTシャツ
10点　20点　30点　40点

**郵便払込通知票で注文した場合の送料**
複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。（単品発送の商品は個別に加算してください）

| | | |
|---|---|---|
| A | 何個でも | 100円 |
| B | 2個まで | 100円 |
| | 3個以上 | 200円 |
| C | 1個なら | 200円 |
| | 2個以上 | 400円 |
| D | 3個まで | 200円 |
| | 4個以上 | 400円 |
| E | 何個でも | 500円 |
| F | 何個でも | 800円 |
| G | 単品発送品 | 800円 |
| H | 何個でも | 無料 |

注文例：BURNING（E）　1個……500円
春麗フィギュア（G）　1個……800円
KOFビデオ（H）　1個……無料
以上の商品を注文された場合の送料は1300円になります。

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-531917（月～金:AM10:00～PM5:00土日祝休み）　郵便振替口座番号:00150-4-98420

## 商品を直接見たい！ていう人のためのマルゲ屋

**新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがマルゲ屋なのだ。現在マルゲ屋は全国に9店舗。ゲーム好きには堪えられない魅惑の商品がが並ぶ店内を見てみたい人は、隣のマルゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も気軽によろしく。**

# 元旦もお休み知らず！神保町G-Modelでアロハオエ！

ゲーメストモデルかわらばん

# G-Model

―― ゲーメストプロデュース ――

文：福田柵太郎
協力：G-Model 綿引晃一

G-Model瓦版
1998/1.30/2.15
VOL.6

神保町一丁目劇場
―― by vovo ――




●あらあら角入ったらもう。そんなこんなでG-Modelはメンテナンス優良店なんです。ふくよか。

## 今までも、これからも『G-Model』from綿引店長代理

さて、G-Modelも5月末にオープンしてから早くも半年以上過ぎてしまいましたが、いまだ店内、スタッフ共々落ち着かずといったところでしょうか(笑)。

「G-Modelを創る」にあたって、ほとんどノウハウのない状態からゲーメスト編集部の方々やマルゲ屋のスタッフの協力によりなんとか現在に至るわけですが、いろいろな意味で一番参考にさせていただいているのは、やはりゲーメストの読者の皆さんやお客様の意見です。98年の目標としましては、よりいっそう「単なるゲームセンター」としてではなく、ゲーメスト読者の皆さん、ハイスコアラーの方々、さらにはマルゲ屋のお客様にも満足してゲームを楽しんでもらえるゲームセンター」にしたい、と思っております。「G-Model」の名前の由来は、まさにその意志にあります。

最後に、ゲーメスト編集部の皆様や読者の皆様、来店していただいているお客様にお礼を申し上げるとともに、今後もご支援をよろしくお願い申し上げます。

## 亀は舞い降りた 亀だ！カメを狙えぃ

ゲームセンターの最終進化形態になるというG-Model神保町店終極の野望を果たすまでの道のりで、この先幾多の障害が立ちふさがるかもしれません。大会告知ミスとか。

それらを含む98年度G-Model神保町店の吉凶を占うための儀式が秘密裏に催された。古代中国で執り行われた「占い」。亀甲の中央縦方向に溝を彫り、裏側からファイヤーであぶって生じたひびの象形にG-Model平成10年版の命運が委ねられる。

…はずだったが、儀式当日、用意されていたのは一匹のゼニガメだった。甲羅がピンバッジほどの大きさで彫刻刀など入ろうはずもなく、なにより生きているんですけどコイツ。

とりあえず灯油で炎を作り、煌々と揺らめく生命の灯とゼニガメの甲羅を見ながら思った。

G-Modelの未来、それはゲームをプレイするすべてのゲーマーにまかせよう。G-Model神保町をかけらも知らんゼニガメ君をサクリファイスしてもちょっとねー、と。

ゼニガメの甲羅にG-Modelの健全さを見た！


↑聖なるG-Modelの炎でゼニガメ君を焦がす！できるのか…人として。


↑ゼニガメ君のミニマム具合がわかってもらえるだろうか？モーコンとは…。


↑大海原に還っていくゼニガメ君。画面中央付近で愛嬌を振りまいているのが彼。


↑泳げゼニガメ君！邪悪なる占術師二人組から逃走してガルメデス。

## G-Modelイベントリスト 今号のイベント情報

神保町～Jinbouchou～

| | |
|---|---|
| 1/4（日） | 月華の剣士大会 |
| 1/11（日） | ストリートファイターⅢ2ndインパクト大会 |
| 1/15（祝） | 鉄拳3大会 |
| 1/18（日） | バーチャファイター3tb大会 |
| 1/25（日） | 私立ジャスティス学園大会 |

## 今月のライター台
ゲーメストライター選

**1月15日より G-Modelライター台第5弾として入荷！**

<バスター>
バスターは、知る人ぞ知るカルトなシューティングの傑作。自機はロボットで、ボタンでシールドを張って弾を防げるのが特徴。ゴジラや、スターウォーズを思わせる魅力的な敵・世界観が光る。キミはどれだけの敵キャラに遭遇できるか？確かめてほしい。

<テラクレスタ>
みんな名前だけは知っているだろうテラクレスタ。家庭用では満足はできないハズ。G-Modelで5機合体ファイヤーバードだ！(でも4機で進んだほうがいいらしい)フォーメーションを組む縦シューティングの元締め的存在のテラクレスタを1カ月プレイできるぞっと。

## G号予告

to the next stage
じごうよこく?!
●●●●●G-Model瓦版 vol.7

元日、人間は日の出を拝み、おせちを食べ、正月番組を見ながらカルタで遊ぶ。でも俺ゲーマー。日の光届かぬゲーセン内でモニターを凝視するのさ！

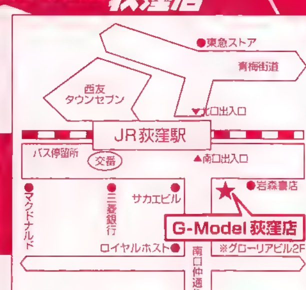
※予告の内容は変更する場合があります。ご了承ください。

## 新たなるG！近日オープン!!

Ogikubo

〒167 東京都杉並区荻窪5-20-12 グローリアビル2F 荻窪店




神保町店
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社ビル1F
平日10:00～23:00 土日祝10:00～21:00

Jinbouchou

●G-Model瓦版ではおたよりを募集しておま。G-Model神保町店または荻窪店をモチーフにした凄惨なイラストや正月にひらめいた毒電波まで、幅狭く募集中！宛先は地図と同じ住所のゲーメスト編集部、瓦版G混沌係。

# MELTYちゃん!



冬コミ情報!!「吉崎観音社」…(月)東地区"コ"46a




メルティって前から何でもありじゃなかったっけ…?とにかく来年も温かく見守ってあげてね!(?)

**1/30・2/15号 ゲームイベント優先券**

## フェアスケジュール

●1/10〜1/15

**全店成人の日「おっとな〜」フェア**

マルゲ屋で期間中、2000円以上同人誌をお買い上げの方すべてに、今までゲーメストについてきた折り目なしポスターをプレゼント!

**神戸三宮店**

●1/13　虹野沙希フェア

●1/19　安達妙子フェア

# '97もあとわずか。'98年も春からマルゲ屋でチョーオッケース　天下一ゲーマーの店

# マルゲ屋瓦版

**あー忙しい忙しい…あっ!! どもっメルティです。年末は大忙しでパニック一直線!でも、今年最後のインフォメは気合!熱血!必中!でいくアルヨ!**

## 冬コミの買い逃しはマルゲ屋でフォローするでござる

年の瀬といえば「コミケ」と答えるあなたに星空のメッセージです。28、29日のコミケで買い足りぬわ!って人はマルゲ屋に集合してして。新刊が続々入荷しますので買えなかったあの1冊に出会えるかもしれないわ!

また新刊など委託販売希望って人はお気軽にマルゲ屋店員にお尋ね下さい。あなたのマグマ本一冊待ってるよ!

## 絶!! お正月恒例福袋発売!

遂に福袋もレッツカウントダウントゥギャザーって感じ。中身もばっちり強力ビルドアップ完了!そのグレードでドラララァな内容を紹介いたしましょ。

■京&庵ジグソーパズル

■大賞キャラビッグポスター

(バレッタ、ダン、リリスの内どれか1つ)

その他、ときメモ、センチ、エヴァなど特級の混入物で満足度200%(当社比)の怪物福袋となってます。

■マルゲ屋お正月福袋
1袋3000円(税込)

販売期間は1/2〜1/7まで、なお数には限りがありますので売り切れの際はご了承下さい。

**マルゲ屋からのお知らせ**
**1月の定休日は各店1月12日です。**
**(梅田店のみ1月19日です)**

## 新登場の複製原画集は『庵私服編』マルゲ屋でしか手に入りまへん

庵・京と大暴走発売中の複製原画集にコミケで発売される新たな原画っちグッズが登場!その美しさにあなたはもう夢中!

■八神庵原画集2　8枚組
1200円

庵のすべてを僕に下さい。ハイ、あげる。中でも半裸の庵様に…鳥を見た!

■『パラレルトラッパーズ!』コミックス発売記念
いのうえ空先生サイン会

期待のホープ、いのうえ空先生によるサイン会を行います。(両日とも午後2時より)

1/4　大阪梅田店
1/11　池袋店

単行本を購入の際に、整理券を受け取ってくださいネ!

### 作ろうオリジナル!

注目〜!神保町店で新サービス開始!!なんとお客様のお持ちくださった写真やイラストをカレンダー、Tシャツ、テレカ等、オリジナルグッズにしちゃうぞ!!気になる開始日は12月18日から!お店に来て、見て、触ってガンガン作ってね。

## ●注目商品案内●

**●ストライカーズ1945Ⅱサントラ**
**●AH!LA!LA!**
大好評発売中!

マルゲ屋お薦めのCD2点!絶賛発売中!「ストライカーズ」はマルゲ屋読サビのみ販売だ!「AH!LA!LA!」は木内さんファン必聴しかないズラぜ!中でも「ストライカーズ」は東京荻窪店でイベント有り!

**●SS版 速攻生徒会(6800円 1/29発売)**

ソフトを予約された方にはもれなくオリジナルキーホルダーの特典がつきます!(マルゲ屋だけだよ!)

## マルゲ屋イベントスケジュール

| | | |
|---|---|---|
| 1/3 | 仙台店 | ジャスティス学園大会 |
| 1/3 | 池袋店 | ジャスティス学園大会 |
| 1/4 | 神保町・仙台・札幌・池袋店 | 月華の剣士大会 |
| 1/4 | 大阪上六・東京荻窪店 | ヴァンパイアセイヴァー2大会 |
| 1/4 | 神戸三宮店 | KOF'97大会 |
| 1/10 | 神保町・池袋店 | NAI氏による怒首領蜂ビデオ解説会&模範プレイ(予定) |
| 1/11 | 大阪梅田店 | NAI氏による怒首領蜂ビデオ解説会&模範プレイ(予定) |
| 1/11 | 神保町店・札幌店 | ストⅢ2ndインパクト大会 |
| 1/11 | 大阪上六・名古屋・仙台・荻窪・神戸三宮・大阪梅田店 | ジャスティス学園大会 |
| 1/15 成人の日 | 神保町・大阪上六・池袋店 | 鉄拳3大会 |
| 1/15 成人の日 | 名古屋・札幌店 | ヴァンパイアセイヴァー2大会 |
| 1/15 成人の日 | 仙台店 | 月華の剣士大会 |
| 1/15 成人の日 | 神戸三宮店 | KOF'97ビデオ解説会&KOF'97大会 |
| 1/15 成人の日 | 大阪梅田店 | ストⅢ2ndインパクト大会 |
| 1/17 | 神保町店 | KOF'97ビデオ解説会 |
| 1/17 | 神戸三宮店 | X-MEN vs ストリートファイター大会 |
| 1/17 | 大阪梅田店 | マジカルドロップⅢ大会 |
| 1/18 | 神保町店 | VF3tb大会 |
| 1/18 | 大阪上六・名古屋・仙台・東京荻窪店 | KOF'97大会(大阪上六店は京対庵大会) |
| 1/18 | 札幌店 | スパⅡX大会 |
| 1/18 | 池袋店 | KOF'97ビデオ解説会&KOF'97大会 |
| 1/18 | 神戸三宮店 | 月華の剣士大会 |
| 1/18 | 大阪梅田店 | お休みグー |
| 1/25 | 神保町・名古屋・神戸三宮店 | ジャスティス学園大会 |
| 1/25 | 大阪上六・仙台・札幌・東京荻窪店 | 月華の剣士大会 |
| 1/25 | 池袋店 | マジカルドロップⅢ大会 |
| 1/25 | 大阪梅田店 | ジャスティス学園関西決勝大会 |

**■神保町本店**
〒101　東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルB1F TEL.03-3293-9325
営業時間 11:00〜21:00

**■池袋店**
〒170　東京都豊島区東池袋1-15-1
真下ビル2F TEL.03-3986-7891
営業時間 10:00〜21:00

**■大阪上六店**
〒543　大阪市天王寺区上本町6-3-31
うえほんまちハイハイタウン1F
TEL.06-775-9348
営業時間 11:00〜19:00

**■神戸三宮店**
〒651　神戸市中央区小野柄通6-1-9
富士ビル2F TEL.078-272-5011
営業時間 11:00〜19:00

**■札幌店**
〒060　札幌市中央区南2条西1-1
宮本ビル2F TEL.011-233-0238
営業時間 11:00〜19:00

**■名古屋名駅店**
〒450　名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F TEL.052-583-2970
営業時間 11:00〜19:00

**■大阪梅田店**
〒530　大阪市北区芝田1-4-8
北阪急ビル1F TEL.06-359-7751
営業時間 11:00〜19:00

**■東京荻窪店**
〒167　東京都杉並区荻窪5-30-12
グローリアビル2F TEL.03-3392-8231
営業時間 11:00〜19:00

**■仙台店**
〒980　仙台市青葉区中央4-9-13
仙台ホリビル1F TEL.022-712-4787
営業時間 11:00〜19:00

# 新年もよろしく！

# WORKS THE MEN DISC BOX

## 今号の新譜情報

### ～幕末浪漫～月華の剣士 ARRANGE SOUND TRAX



98年1月21日発売

ポニーキャニオン/サイトロン
ＣＤ：PCCB-00301
価格：￥2548（税込み）

12月17日に発売されたオリジナルVGM集の「～幕末浪漫～月華の剣士」を受けて、来年の1月21日には早くもそのアレンジ版が発売される！その内容は、ピアノ、ヴァイオリン、合唱をフューチャーしたもの！その演奏はもちろん「SNK新世界楽曲雑技団」である！フルオーケストラ+合唱という組み合わせにより迫力は満点！なお一条あかり役の麻積村まゆ子のボーカル曲も収録されているのだ！

### MOTER RAID/WATER SKI



98年1月21日発売

マーベラスエンターテイメント
ＣＤ：MJCA-00010
価格：￥2310（税込み）

近未来のバイクレースを題材にした「モーターレイド」と水上スキーを題材にした「ウォータスキー」の2作品を収録したVGM集が発売される。どちらもオリジナルのVGMを完全収録することはもちろん、なんとゲームでは使われていない未使用のVGMも収録されているというオマケ付き！2つのゲームの世界が1枚のCDで楽しめる優れモノ！その世界を思う存分に楽しんでほしい！

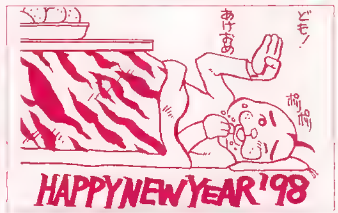
### ゲーメストビデオVol.40 ザ・キング・オブ・ファイターズ'97




12月19日発売

新声社
VHS：GV-41
価格：￥6500（税込）

今回のゲーメストビデオは、見たいところがすぐ見られる便利なインデックス付き！これでより効率よく勉強できるぞ～！




**ずるずる**

今年ももう残すところ数日であるが、今年はいろいろなことがあったなあ…。いきなり背骨を折ったり、軽トラックにはねられたり、スピード違反で捕まりそうになるし（別件で捕まったけど…）ゲーメストがうす～くなるし…。うーむ、これは何かの予兆なのだろうか。来年はいい年にしたいなあ…（ワールドも復活して欲しいぞお！）

## TOP10 11/16～11/30 ゲ屋東京店集計分

| | 順位 | 前回 | ポイント | タイトル | 発売元 | 商品番号 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CD BEST10 | 1 | － | 148 | センチメンタルグラフィティ あの日のままの君でいて… | NA | MACM-1001 | ¥2500 |
| | 2 | － | 130 | テリー・ボガード/SNK | PC | PCCB-288 | ¥2500 |
| | 3 | － | 90 | トーキョーウォーズ | WS | WSCAX-10005 | ¥2427 |
| | 3 | 2 | 90 | 藤崎詩織 Memories | KR | KICA-7812 | ¥2200 |
| | 5 | － | 81 | レイフォース ～ラビングビート～ | TA | ZTTL-11 | ¥2429 |
| | 6 | － | 75 | マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター | FS | FSCA-10017 | ¥2429 |
| | 7 | － | 70 | ハングオン/スペースハリアー | ME | MJCAX-1 | ¥2427 |
| | 7 | － | 70 | アウトラン | ME | MJCAX-4 | ¥1748 |
| | 7 | － | 70 | バーチャストライカー＆バーチャストライカー2 | ME | MJCA-6 | ¥2427 |
| | 10 | － | 50 | ナコルル/SNK | PC | PCCB-269 | ¥2427 |
| ビデオ BEST10 | 1 | 1 | 180 | ヴァンパイアセイヴァー | SS | GV-41 | ¥6500 |
| | 2 | 2 | 150 | 鉄拳3 Act.1 | SS | GV-37 | ¥5800 |
| | 3 | － | 90 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 | PC | PCVP-12198 | ¥4660 |
| | 4 | 7 | 77 | 鉄拳3 Act.2 | SS | GV-38 | ¥5800 |
| | 5 | 3 | 75 | バトルガレッガVT | SS | GV-27 | ¥5800 |
| | 6 | 6 | 65 | ストリートファイターⅢ | SS | GV-36 | ¥4800 |
| | 6 | － | 65 | ゲーメスト・オブ・ザ・イヤー1996 | SS | GV-32 | ¥4800 |
| | 8 | － | 40 | ヴァンパイアハンター | SS | GV-16 | ¥5800 |
| | 9 | － | 38 | バトル甲子園 QUEENofQUEENS | TC | TYVY-5016 | ¥3333 |
| | 10 | － | 35 | サクラ大戦 攻略ビデオ | CO | COVC-4917 | ¥3914 |

PC:ポニーキャニオン　KR:キングレコード　VE:ビクターエンタテインメント
SS:新声社　TE:東芝ＥＭＩ　RE:メディアレモラス　TA:タイトー（ZUNTATA）
CR:コロムビアレコード　BM:ＢＭＧビクター　NA:ＮＥＣアベニュー
WS:ワンダースピリッツ　ME:マーベラスエンターテイメント

## CD＆ビデオトップ10

### CD編

ぐわっ！と今回も思いきりタイトルが入れ替わった！
そのトップになったのはセンチメンタルグラフィティだった。それを追う形でテリーのCDとなっている。
3位のトーキョーウォーズはちょっと意外。ん？他が弱いだけ？そんなことはない！

### ビデオ編

今回もきっちりトップをキープしたセイヴァー、次の集計では、ウチの出すＫＯＦ'97がドカーン！と来そうだが、期間が短いのでキープできるかも…。注目したいところ。
また怒首領蜂のビデオも出るのでこれまたあなどれないかも…。どうなる？

## 今号のオススメタイトル

### POWER DRIFT




「鈴木裕」氏プロデュース「セガ体感ゲーム」シリーズの第4弾としてあの名曲「パワードリフト」が発売される！ハイスコアラーに絶大な支持を受けたこのゲームであるが、ＶＧＭもまたそれに負けないパワーを持ち、ゲームをしない人も巻き込んだ。ＣＤ－ＥＸＴＲＡ仕様でセガサターンの映像も収録されているぞ！

98年1月21日発売
ＣＤ：ＭＪＣＡＸ－０００１１
価格：￥２３１０円（税込）

### 電車でGO!/サイドバイサイド2



今年のゲームの話題の一番はこれ「電車でGO！」でしょう！そのＶＧＭ集と、走り屋の一押しゲーム「サイドバイサイド２」のＶＧＭ集が同じ１枚に入って登場した！この異色のタイトルの組み合わせにドキドキするが、タイトーサウンドですから全然問題なし！タイトーファンならうなづける１枚になるはずだ！

12月21日発売
ＣＤ：ＺＴＴＬ－００１８
価格：￥２５５０（税込）

| | |
|---|---|
| 情報 イベント | 「unformat sec:01」テクノダンスパーティー（コスプレ歓迎、平服も歓迎です）<br>主催：Project "unformat"　共催：E-Nation,mmub,LOOPS-2<br>日時：98年2月1日(日)12:00〜17:00　参加費：¥2500(1drink)（当情報の掲載誌持参の方、¥500引）<br>会場：新宿ロックウェスト　交通：JR新宿駅西口より徒歩3分　問い合わせ：048-467-6289/E-Nation |

## OVAサクラ大戦〜桜華絢爛〜光録音盤 「わたしの青空」「お祭ダンス」弐枚組



98年1月21日発売

マーベラスエンターテイメント
CD：MJDA—90001
価格：¥1260（税込み）

OVAシリーズ「サクラ大戦〜桜華絢爛〜」第一幕発売後になんとスペシャルCDシングル2枚組を発売する！その表紙、あやめ、さくらのリバーシブルが可能！また世界初としてCDケース取り外し可能な上、ケースの下までビジュアルが満載というもの！もちろんカップリングはカラオケとなっているぞ！

## SONIC R




98年1月21日発売

マーベラスエンターテイメント
CD：MJCA—00012
価格：¥2310（税込み）

セガサターン版のゲーム「ソニックR」のVGM集が発売される！スピード感あふれるこのゲームのバックに流れるVGMは、UKプロデューサー、ヴォーカリストによって本格的なダンスサウンドとなっているわけだがCDではそんなオリジナルのVGMの他に、なんとイギリス・日本の著名なミキサーにリミックスを発注！さらにハイクオリティーなサウンドが詰まった1枚になっている！聴くしか！

## まじかるで〜と




12月21日発売

ZUNTATA RECORDS
CD：ZTTL—0017
価格：¥2550（税込み）

アーケードゲーム史上初となる「恋愛シミュレーションゲーム」の「まじかるで〜と」がいよいよCDになった！今回のCDは、プレイステーション版の「まじかるで〜と　〜ドキドキ告白大作戦〜」で使用されているVGMも収録しているので、どちらもやった人にはたまらない1枚といえる出来！「鈴」「愛弓」「霞」の3人のイメージソングや、新曲も入った超お得な1枚！もう買った？

## 侍魂 〜サムライスピリッツ〜



98年1月8日発売

ポニーキャニオン/サイトロン
CD：PCCB—00283
価格：¥1529（税込み）

今年のAMショーで、3D対戦格闘として登場したあのチャンバラ格闘ゲーム「サムライスピリッツ」だ！注目される点は、今まで2Dだったものから3Dになったことでイメージが変わったかどうかである。さらに奥行きができたことで、新たな世界が生まれるはず！そんなゲームをバックで盛り上げてくれるVGMがこれだ！新基板による新しいVGMの世界も注目されるところ！楽しみな1枚だ！

**遅ればせながら『ソウルハッカーズ』にハマりました。ある意味、あんなネットワーク社会も楽しいのかも…。それにネミッサ萌え！って結局それかい！でも、ウサ耳メットに鎧にローラーブレード着用って「キの字」っぽいね。**

MOVIE

デ・ニーロに触発?スタローン変貌!
## その町の名は『コップランド』警官だらけのパラダイス…?

その住人のほとんどがニューヨーク市警に勤務する町「ギャリソン」。別名「コップランド」の頂点に君臨するレイ・ドンラン（ハーヴェイ・カイテル）の甥で、やはり警官であるバビッチ（マイケル・ラパポート）が、深夜に車で暴走する黒人少年を銃で撃ち、即死させた。それは明らかな誤射であった。

レイが現場に駆けつけたとき、事の重大さに気付いたバビッチは河に身を投げ自殺。レイはそのまま現場の隠蔽工作にかかった。バビッチは火事で3人の子供を救った英雄として、今や市警のヒーローとなっており、市警全体の名誉を守るためだ。

ギャリソンの保安官フレディ・ヘフリン（シルベスタ・スタローン）もまた、少年の頃に河で溺れた少女を救い出した英雄だったが、そのときに失った右耳の聴力が原因で警官になれずにいた。

ある日彼はスピード違反で止めたレイの車がとおり過ぎるとき、後部座席に死んだはずのバビッチが振り返る姿を見た。

多くの疑問が残るバビッチ事件に対し、腕利き調査官モー・ティルデン（ロバート・デ・ニーロ）も動きだす。モーはフレディに協力を申し出たが、レイを敵に回すことを恐れたフレディは協力を拒む。

だが捜査が進むにつれ、レイを中心とした町全体の恐るべき裏側がフレディにも見えてきた…。レイはニューヨーク市警全体を巻き込み、最後の賭けに出る。

最近アクションものを卒業（?）し、性格俳優の道を歩みだしたスタローン。とろそうな男フレディを演じるために35ポンドも体重を増やし、いかにも中年らしい肥満体で登場。デ・ニーロとの競演ということで、役作りにこれまでにない努力を費やしたに違いない。よって、これまでにないスタローンの渋い演技が見られる。

が、スタローン＝アクションは違うと頭で分かっていても、その影を追いかけてしまうのは僕だけではないはず。また、頼みの綱のデ・ニーロはいい演技を見せてはくれるが、如何せん登場時間が短い。つまり、いわゆる「俗っぽい目」が少しでもあるうちは、ちょっと不満が出てしまうのはしょうがない。

そこを補ってくれるのがハーヴェイ・カイテルだ。彼こそは「待ってました」とばかりの、不良中年を心ゆくまで演じてくれるので、他の豪華な共演者が多少地味に映ってもまったく問題ない。ほんと、このキャスティングは絶妙としか言いようがないね。

ちなみに公開は2月予定、丸の内ピカデリー1他にて。



ゲーム

無料で入園が可能だぞ!!
## お正月は『ワンダーエッグ2』で決まりだね

お正月のTVってつまらない番組が多いよね。退屈しているキミに『ナムコ・ワンダーエッグ2』で行われる、刺激的なイベントを紹介しよう。

まずは「ワンダートライアスロン'98」から紹介しよう。これは1月1日〜31日まで行われているイベントで、パーク内各所に設置されたクイズやスタンプを集め、ゴールである「開運福引所」を目指すというものだ。

クイズの得点やスタンプの数によってその「開運福引き」に挑戦できる数が変わってくるので、パーク内をくまなく探索するのが攻略の秘訣だといえよう。それと、期間中の全参加者の中から上位30名には「年間フリーパス権」などの豪華賞品が用意されているらしいので、新年の運試しに参加してみるといいと思うぞ。

お次は「ゴールドガンナー決定戦」の紹介だ。これはワンダーエッグ2の人気アトラクション「ギャラクシアン³」の最強ガンナーを決める公開決戦大会のことで、元日のその日だけに行われるイベントのことだ。まず、1月1日に入園した人なら誰でも参加できる予選が10時〜15時まで行われ、その後16時から行われる決勝トーナメントで成績優秀者を決めるというイカしたイベントなので、腕に覚えのある人はぜひ参加しよう。

ちなみに、1月15日までは恒例の「晴れ着で入園無料!」も行われているので、ワンダーエッグ2ついでに初詣でというのもいいかもね（逆?）。

そうそう、左下の記事も読んでみると得するかもね。



プレゼント

うぅ、脳が痛い…
## 編集部からの贈り物・わん

唐突だけど、カレンダーを見ると頭痛がしてこない?それとも職業病ってヤツなんでしょうか…。

ここでは編集部からのプレゼント第1弾として、普通の人にはとても役立つ『98年度版タイトー踊りまSHOWカレンダー』を用意したぞ。なんと、これには数々の踊りの足の運びが、1日に1ステップずつ記載されている実用的（?）なカレンダーだ。これを今回は5名様にプレゼントするので、ガンガン応募してほしい。ちなみにこのカレンダー、ゲームのイラストなどはまったく無いのでそのつもりで。締め切りは1月30日だ。

PUSH 一押し

世界初のシングルCD!?
## 『サクラ大戦』のスペシャルシングルCDを入手しよう

来年はゲーム本編、OVAの続編発売で、ますます目が離せない「サクラ大戦」。そのOVAの挿入歌とエンディングがカップリングされたスペシャルCDシングルがマーベラスエンターテイメントから1月21日にリリース。その発売を記念して12月5日、真宮寺さくら役の横山智佐さんのインタビューが行われた。

今回、智佐さんのタイトルは「お祭ダンス」。サルサ風のダンサフルな曲で、本人も「イベント等でファンの方と一緒に盛り上がれる曲です」ということから発売が待ち遠しいよね。さらに、このシングルには



さくら役の横山智佐さんとあやめ役の折笠愛さんのスペシャルメッセージが収録されているのだ。気になる中身を聞いてみたけど、「ヒミツなんです」との事。これまた待ち遠しい限りだ。それから、お楽しみはまだまだあって今回のCDは両面開きの豪華イラストジャケット、さらにケースとジャケットが分離する世界初（!）のデザインになっているのだ。これはもう買うしかないでしょう!

プレゼント

実用度高し!
## 編集部からの贈り物・つぅ〜

さて、キミがこれを読んでいるということは…なんとか年末進行を乗り越えたということだ。いやぁ、こいつぁめでてぇ!こちとら江戸っ子（静岡県民だが…）でい!つーわけで今回は編集部から特別にプレゼントを用意したぞ。

気になる商品は、先程紹介した『ナムコ・ワンダーエッグ2』の招待券と、ナムコ系テーマパークではおなじみの お食事どころ『イタリアントマト』の商品券1000円分のセットだ。ペアで1組分なので、気合をいれて応募しよう。電車賃だけでワンダーエッグ2を堪能することができるこのチャンス、ぜひモノにしてほしい。こちらも上と同様、1月30日締め切りだぞ。



ちなみにこれは「ワンダートライアスロン'97」の模様。

EVENT

京サマ&いおりん大ゲンカ!?
## 夢のライブがついに実現 SNKキャラ総出演だ

「東京は葛飾柴又にある、とあるラジオ局。いつものようにいろんな番組が放送されている…。そんな中、些細なことがきっかけで京と庵がまたもや物別れ、それぞれソロとしてバンドデビューすることを宣言！BOFはデビュー1年たらずで解散の危機に！」

…というイントロで始まるこのストーリー、実は、1月17、18日の2日間新宿ルミネホールACTで行われるミューズアーツ主催のNEO・GEO DJ Station Live '98「BOF危機一髪！京vs庵バンド対決、その時ナコルルは!?」のストーリーだ。SNKの人気スターキャスト総出演で送る歌とドラマのスーパーステージ。ライブの中身は、楽曲が全13曲、出演者によるスペシャルドラマが全6話予定されている。

出演者は声優では安井邦彦、野中政宏、コング桑田、生駒治美、神谷けいこ、曽木亜古弥、麻績村まゆ子、小島朋子に加え、毎回スペシャルゲストが予定されている。ブルー・マリーやキング、シャルロットや一条あかり、ナコリムに舞など、SNKヒロイン大集合に加え、京や庵、ギースに幻十郎など、時代差や世界をまったく気にしない、夢のオールスターキャストのステージなのだ。

BOFがネオジオワールドでデビューしてからもうすぐ1年だが、デビュー時庵たつに上がった悲鳴に近い歓声を、筆者は鮮烈に記憶している。チケットは各プレイガイドにて好評発売中。1枚3150円なので、ファンなら即ゲットしよう。

問い合わせ：ミューズアーツ 03−3356−0062



EVENT

「週刊アスキー」新創刊記念イベント
## 『アキバデジタルまつり』開催

週刊ア〜スキーを知ってるくぁ〜い♪という口惜しいほどにキャッチーなCMソングをひっさげ、週刊アスキーが新創刊を記念して、電脳の街・秋葉原で一大イベントを敢行したぞ。

時は去る11月24日、場所は秋葉原の駅前広場。「アキバデジタルまつり」と題されたこのイベントは、午後1時から6時までの、実に5時間にわたる長大なものとなったのだ。

主な内容は、人気声優をゲストに招いた「ボイスアーティストトーク&ライブ」、パソコンにちなんだクイズ大会の「A−1グランプリ パソコンチャンプ選手権」、そしてコスプレコンテストの「コスプレ秋葉原コレクション」など。いずれも電気街の住人にはこたえられないものばかりで、寒い屋外にもかかわらず出演者&お客さんイチガンとなって最後までイベントを盛り上げていたぞ。

それはともかく、あのCMソングは秀逸だなぁ。ゲーメスト編集部もテーマソングをつくらなければならない、いや作りたい！と思わされたイベントでした。マル。



司会はなんと、我らがやぎたん！新曲「ピキーニャ」を披露。


ゲストの永野 愛ちゃん。キューティハニーFでお馴染みだね。

# 新年あけましておめでとうございます



## 小森まなみ



今、大阪のホテルの一室でこれを書いています。夜景がとってもキレイです。お仕事の合間の時間に、ホテルに缶詰で原稿を書くなんて、まるで作家になったみたい、ウフフ（でもシーンとしていて、とても集中しやすいので作家の気持ちがよくわかります）。

何故、大阪にいるのかといいますと、前回お話しした『クリスマスの宿題』がちょっぴり形になったからなのです。

というのも、12月24日・25日とラジオチャリティーミュージックソンというのが毎年行われているのですが、その24時間ラジオ（ラジオ大阪版）のキャンペーンソングに決まったからなのです。タイトルは『I LOVE YOU』。コモリが作詞して歌っています。もうラジオ大阪では流れているので、聴いてくださったかもしれませんね。テーマは『愛』。でも、恋愛の愛ではありません。地球から私たちへの、大きな人類愛を歌っています。傷つけられても、私たちへ無償の愛をくれる自然や動物たち。そんな物言わぬ大切な仲間からのメッセージを形にしたつもりです。

そのモチーフには、チチェという心臓の女の子の恋がきっかけとなっているので、詞ができあがった時、涙があふれてしまいました。

ジャケットには、盲目の絵本作家エム＝ナマエ氏の素晴らしいイラストが使われます。ずっと好きな作家さんだったので、こんなご縁でお逢いできて感激してしまいました。氏はとても明るく、全盲で不自由することや、盲導犬との生活、作品を創る情熱を話してくださいました。

物事を前向きにとらえて、そしてそれをきちんと行動に移してしまう力はなんて素晴らしいのでしょう。

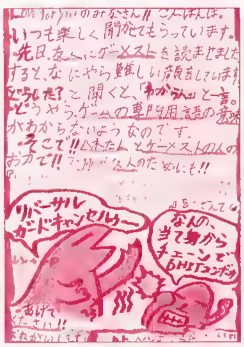
１９９７年は本当にたくさんの出来事があって、小さな私にはかかえきれない…と泣きくずれそうな時、いつも目に見えない大きな力に助けられてた気がします。それは、リスナーからの笑顔や手紙、未知の人たちとの出逢い、友人の言葉…。そのすべてにありったけの感謝を込めて創った曲『I LOVE YOU』。私の"今"をギュッとしぼって出たエキスのような気がします。ぜひ聴いてみてくださいね（もちろん売り上げは、"目の不自由な人へとおりゃんせ募金"に寄付されます）。

そしてまた98年も、ステキな思い出を一緒につくりましょう。どうぞヨロシクね！

### 通信販売の方法

ラジオ大阪開局40周年記念キャンペーンCD
ラジオ・チャリティーミュージックソン協賛
『みんな地球の仲間たち・小森編』
シングルCDは以下の方法によって手に入ります。
シングルCD１枚８００円＋送料２００円・計１０００円
締め切り日までに郵便局で１０００円の定額小為替を購入する
定額小為替と住所・氏名・年齢・電話番号を明記した紙を同封して
〒552-01　ラジオ大阪
「みんな地球の仲間たち・小森まなみ係」まで
98・1月20日締め切り（2月中旬にはお届けします）。
ジャケットはエム＝ナマエ氏の書き下ろしパステル画。カップリングには「I LOVE YOU」のインストゥルメンタルをＢＧＭに小森さんの朗読が入ります（朗読詩はエム＝ナマエ氏のイメージポエム）。切ない歌声と壮大な楽曲。グローバルな愛をあなたもどうぞ感じてみてください（チャリティ参加商品です）。

## まみのお便り郵便箱




うん、うん、ホントね。ゲーム初心者のマミも、時々「？」となることがあるんだけれど。『読者が作るゲーム・イミダス』とかタイトルつけて、専門用語解説ページがあるといいんだけどな。考えてもらえませんか？

**（編集部より**…ようがす！実は前々から、それっぽい企画はあったんです。なかなかきっかけが無くて動いてはいませんでしたが、これをきっかけに何かしら手を打ちましょう。当方に質問迎撃の用意あり！ゲーム用語だけじゃなくて、素朴な質問にも答えますから、ドシドシお葉書ちょうだーい。）

***放送局はご覧のとおり！文化放送をキーステーションに、北は北海道から南は九州まで、全国規模で聴くことができます！***

**放送局＆放送時間**

（東京）文化放送・QR　毎週金曜26：00〜26：30
（大阪）朝日放送・ABC　毎週金曜25：10〜25：40
（名古屋）東海ラジオ・SF　毎週金曜23：30〜24：00
（博多）九州朝日放送・KBC　毎週金曜24：00〜24：30
（札幌）STVラジオ　毎週日曜23：30〜24：00
（仙台）東北放送・TBC　毎週金曜23：00〜23：30
※（山形）山形放送　毎週木曜23：00〜23：30
（福井）福井放送　毎週火曜23．00〜23：30
※山形放送、福井放送は他の６局とはCMが異なります

**小森まなみの素敵にLove for You**
ゲーメストプリゼンツ

CAPCOM

# 岡本吉起（おかもとよしき）の福まるふくコーナー

## 今号のお題「オヤジあなどるべからず!」



⬅写真左／チバレイとの記念撮影でニヤケる岡本。ゲーム業界人としての実績は自分のほうが上のはずなのに、美人とツーショットだと、つい下手に出てしまうあたりが悲しい。

**Profile**

岡本吉起（おかもとよしき）／株式会社カプコンの開発本部長、常務取締役。同社のアーケードとコンシューマ、両方の開発を統括する重要人物。おまけに株式会社フラグシップの代表取締役社長。昭和36年6月10日、愛媛県南宇和郡一本松町の生まれ。実家から最寄りの駅まで、車で2時間かかる。



わたしの身近に、杉村（すぎむら）　升（のぼる）という人がいます。

50歳前のオッサンで、酔っぱらうとやたら下品なコトを口走って、女の子相手に2時間も下ネタで説教します。今まで相当稼いでるはずですが、2回の離婚で慰謝料を払いまくり、最近結婚するつもりだった女にもマンションを買ってやって、その話がまた壊れちゃったもんだから、もうスカンピンです。でも、ここで杉村先生の名を出したのは、下ネタ話が面白いから紹介しようとか、女に対する態度が潔くていいよとか、そんな理由じゃありません。いやまあ、男として感心はしましたけどね。

実はこの杉村先生のお陰で、ゲーム開発に新しい方向性が開けそうなんです。

前々から、ゲームのストーリーと文章のことが、気になってました。絵は、専門のスタッフがつきっきりで描いて、かなり高いレベルまで進みましたよね。プログラムやサウンドをやるのも専門のプロです。でも全体のストーリーやメッセージの文章は、企画マンが片手間に考えたり書いたりするのが普通でした。映画とかじゃ、監督が脚本やることもあるけど、専門の脚本家が書くほうが多いでしょ。つまり、これだけ進化して専門化したゲームの製作体制の中で、ドラマと文章だけが、きつく言えば素人芸だったわけです。

コンシューマで『バイオハザード』がヒットした時にも「演出がいいから、こんな陳腐な話でも十分怖い」なんて言われて、だったら話がよければ400万本ぐらい売れたんじゃないか、って思いました。その後、2の製作に入ったんですが、どうしてもストーリーがうまくまとまらないんです。やっぱ、前よりいい話にしたいし、ゲームの約束事に甘えずに、筋道もなるべく通したいし…とか思ってると、煮詰まっちゃったわけですね。

そんなとき、プロの脚本家で『バイオ』を数え切れないぐらいクリアしてるマニアがいるってんで紹介されたのが、杉村先生でした。で、試しに相談してみたら、いままで悩んでたことがスパスパッと解決しちゃったんですよ。

この、下ネタ大好きでバツ2＋バツ未遂1の杉村先生は、実は結構凄いオヤジだったんですね。普通のドラマなら『太陽にほえろ！』や『暴れん坊将軍』、特撮やアニメなら『仮面ライダーBLACK』や『ルパン三世』なんかの脚本を山ほど書いてて、『恐竜戦隊ジュウレンジャー』のメインライターでもありました。この番組は海外向けに作り直されて、『マイティ・モーフィン・パワー・レンジャーズ』として、世界中で大ヒットしてます。ゲーマーの間じゃ、あの千葉麗子の出演作品としても有名ですよね。

YOSHIKI OKAMOTO 福 PRESENTS

その杉村先生に聞いたところ、第一線で働いてるシナリオライターで、ゲームってメディアに注目してる人は、結構多いらしいんですよ。杉村先生本人がオヤジなもんだから、その仲間もみんないいトシですが、とにかく実績も実力もある脚本家が、ゲームに関わりたがってるそうなんです。

ゲーム業界ってのは、客層が若いせいか、業界自体が若いせいか、妙に開発者の若さをもてはやす傾向があるようです。でも考えてみれば、文章を扱う仕事なんかだと、引き出しの少ない若者より、長いこと経験を積んだオッサンのほうが当然、力があるわけですよ。その分、体力がヘロヘロだから無理はききませんがね。

これだっ!と思ったわたしは、杉村先生やその仲間の脚本家さんたちといっしょに、「フラグシップ」という会社を立ち上げました。97年の春のことです。そのフラグシップの詳しい説明は、次回にしましょう。

さて今回のプレゼントは、話題のカナメだった『バイオ』ほか、カプコンのコンシューマ関連を中心に色々と…集めてサインしたら、数が多くて書ききれませんな。詳しくは写真を見て、全部セットで一名様だァとっととハガキ出して持ってけベラボーめィ！

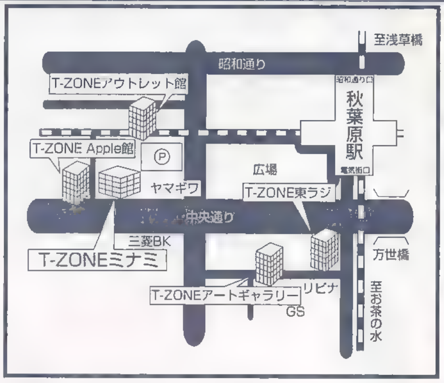


★プレゼントの宛先
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
新声社　ゲーメスト編集部「岡本吉起のまるふくコーナー1/30・2/15合併号プレゼント欲しいよ～」係　まで
※ご希望の賞品名をご記入ください。
応募の締め切りは、1月15日消印有効です。

# 今月の本屋さん：T・ZONEミナミ

●ゲーメストの雑誌やムックを常備するお店、「すばらしい本屋さん」にご加入を希望されるお店の方は、左記の担当者までお気軽にご相談ください。

書店営業部　小林・渡部
TEL　03（3293）9326




| 営業時間 | | |
|---|---|---|
| （月～木） | 10：30～19：00 | 年中 |
| （金、土） | 10：30～19：30 | 無休 |
| （日、祝日） | 10：00～19：00 | です |

●お店からひとこと
秋葉原の中央通りに面し、電気街の中心部にもあたる「T・ZONEミナミ」の1Fに書籍があります。
オープン時より「ゲーメスト」のバックナンバーを数カ月分取り揃えるのなんて当たり前！さらにゲーメスト・ムックも全点揃える完璧さ！
競合店が多いと言われるこの秋葉原の街で、我が「T・ZONEミナミ」は、独自の棚作りを目指しています。皆様、ぜひご来店ください。

●お問い合わせ先
〒101　東京都千代田区外神田4-3-3
電話　03（3526）7711



佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

# 天使万歳ふたたび SPECIAL

97年、激動の1年間を振り返ってもらうべく、佐竹選手に2号連続で独占インタビュー！今回は後編

## 第81回

インタビュー：こーじ
（97.11.27　編集部にて収録）

## 引退は、自らが決めることと自分は、これからがスタートだと思っていますから！

### いよいよK-1GPへ！1回戦を斬る

――あの復帰戦から1年、格闘技史上、最も過酷なトーナメントと言われているK-1グランプリのトーナメントに、我らが佐竹選手が久しぶりに帰ってきたわけですが…。

**佐竹**　そうですね。ここを最終目標においてきたわけで、試合前はより一層気合が入りました。

――ピーター・アーツ、アーネスト・ホースト、マイク・ベルナルドなど常連組に加え、極真空手のフランシスコ・フィリオなど、16人もの豪華なメンバーが勢揃いした今大会ですが、1回戦の相手は130・8kgもの体重を誇る巨漢、ジャン・リビエール選手でした。

**佐竹**　とにかくジャンは、1発1発が重くて、結構攻撃力があるんですよ。そのくせガードも堅くて、なかなか手強い相手でしたね。

――佐竹選手もそうなのかもしれませんが、ジャン選手も主にカウンターを得意とするタイプですよね。佐竹選手の蹴りに合わせて、自分も攻撃を出していってましたし…。

**佐竹**　だから余計やりづらかったですね。とにかく手数を出していかないと判定で負けてしまうんで蹴りにいくんですが、向こうはそこにカウンターを合わしてきてるのがわかるんです。回りからは「佐竹、もっと蹴れ！」って声が飛んでくるんだけど、こっちは「蹴りたくても蹴られへんのや！」と内心思いながら闘ってましたね（笑）。

――それでも、終始アグレッシブに攻めていた佐竹選手が見事判定勝ちを収め、無事1回戦突破となったわけですが、その代償が大きかったようですね…。

**佐竹**　ハイ。実はその蹴っていた足がパンクしちゃって、結局足首のジン帯が損傷してしまったんですよ。

### 今ここに明かされる15秒の真実！

――そういった大きなケガを負いながらの、会場を東京ドームに移しての2回戦。対戦相手はアンディ・フグとなったわけですが、試合前の心境はさすがにしんどかったんじゃないですか？

**佐竹**　まぁ、大阪ドームから2カ月ぐらいしか経ってませんでしたし、当然回復する由もなかったですね。

ただ、ある意味それでふっきれたというか…。とにかく後のことは考えず、1試合1試合ごとに「これが最後だ！」くらいの気持ちで、リングに上がろうと思っていました。最初から全力でいったれ！と

――そしていよいよ試合が始まったわけですが、1Rゴング開始と同時に猛然とラッシュ。まさしくその言葉通りの怒涛の攻めで、アンディをコーナーへ追い込みましたね。

**佐竹**　とにかく1Rから、前へいこう、前へいこうと。足のケガもあったんで長期戦には持ち込めませんでしたし、ラッシュを仕掛けたらアンディが後ろに下がっていったんで、「このまま叩きこんだれ」と思ったんですが…。

――ところが、佐竹選手の右フックが空振った瞬間、アンディ選手の左ハイキックが飛び込んで顔面を直撃。！そして、まさかのダウン、KO負けとなってしまいました。

**佐竹**　アンディの蹴りは見えたんですけど、見えてたときには「すでに遅し」って感じでしたね。もうちょっとロープに詰めてればあの蹴りも出せなかったと思うんですけど、結果的には喰らってしまって、立とうと思ったときには5カウントが入ってしまいましたね。



この後は、MTGやマンガの話で大盛り上がり！

### このままでは終われない借りは必ず返してみせる！

――まぁ、残念な結果に終わってしまいましたが、佐竹選手の「前へ出る」気迫と精神は十分に伝わってきました。

**佐竹**　とにかく、あの試合の結果に対しての悔いはないです。ただ、これからは「前へ出る」だけじゃ当然ダメで、攻めるときはガンガン攻めながらも、考えるところは考えて闘っていくというスタイルをとっていかないとキツイでしょうね。

――佐竹選手ももう32歳ということで、引退のウワサも一部で飛び交ってたりしますが、ご本人としてはどう考えていますか？

**佐竹**　このままじゃ全然終われないですし、むしろこれからが新しいスタートだと思ってます。「勝てないからここでやめようか…」というような引退の仕方はキライなんで、体が続く限り、いつまでも雑草のように立ち向かっていきたいですね。

とにかく佐竹選手は日本を代表する格闘家なんで、我々日本人とは、どうしても「来年こそは！」というのがあるんですが…。どうでしょう？

**佐竹**　ええ、それは常に意識してますし、さっきも言ったように、これからが新しいスタートですから。

とにかくこの借りは、来年必ず返します！自分がやってきた空手というものに誇りをもって、再びK-1のリングで闘っていきたいと思うので、ゲーメスト読者の皆さん、今後も応援ヨロシクお願いします。

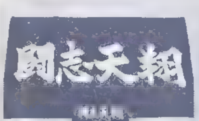
――本日は、どうもありがとうございました。



さすがに取材慣れしてるだけあって、ポーズもご覧の通り！

### プレゼント！

佐竹選手のご厚意により、特製「闘志天翔」バスタオルを1名様、ハンドタオルを5名様にプレゼント。宛先は下記まで。なお当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。




なおバスタオルは、通販でも入手可能だ！（定価3500円ー送料込みー）
●連絡先　怪獣王国
TEL 03(5952)1178 まで

**プレゼントの宛て先**　〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
(株)新声社　ゲーメスト編集部「天使」係まで

# 文　結果発表!

## 今年の受賞作は「ゲーム性」について語ったものだ!

**第一席…**「いまさらの議論〜ついでに、ゲーム性とは何か?」　東京都武蔵野市　戸高　剛志さん

最優秀賞、第二席、第三席…該当者なし

ついに第十回懸賞論文の結果が出ました。今年は残念ながら最優秀賞、第二席、第三席の入賞者はなく、全体として低調な結果となってしまいました。

しかしその中でも戸高さんの作品は安定したレベルと切り口の鋭さを見せ、さすが昨年の第一席入賞者であると思わせるものがあります。

全体の傾向として、「対戦台において、初心者がないがしろにされている」というものと、「ゲーマー＝オタクとする見方への反論」といったテーマのものが多く見られ、この二つの問題に関しての危機意識の大きさが感じられました。問題の提起のみにとどまらず、解決方法の模索や視点の新しさがあれば、上位に来ることができるものもあったと思います。

なお佳作に入賞した方は以下のとおりです。

佳作

埼玉県浦和市　鈴木祐介さん
「プリント倶楽部とそのインパクト」

千葉県旭市　寺田将人さん
「我思ふゲーセン」

東京都多摩市　東海林辰宏さん
「ゲーセン、ゲーマーと同年代」

大阪府大阪市　多根清史さん
「僕ら自身の望んだ時代」

# 懸賞論文第一席受賞作品

# 「いまさらの議論〜ついでにゲーム性とは何か?」

「ゲーム性が高い」「奥が深い」「単純だけど面白い」「初心者にも楽しめる」

…まだまだたくさんあるけど、もう書いている余裕がない。多くのゲームファンは、こんな言葉を、どこかで読んだり聞いたりしたことがあるのではないだろうか。

「このゲエムは単純で簡単で初心者にも楽しむことができてゲエム性が高くて奥が深い」

…ってな具合に、これらの言葉を適当に並べてつなげれば、もっともらしいゲエム、いやもとい、ゲームの批評ができてしまう。

ところが、これらの言葉がそれぞれどういう意味を持っているのかとなると、今一つ漠然としている。

言葉というものは「なまもの」である。初めは新鮮に思えた言葉も、幾度も使われていくうちにインパクトを失い、やがてはただの飾りのようなものになってしまう。

これを「個性」という言葉を例にとって説明しよう。

この言葉は、教育のあり方が論じられるような時には必ずといっていいほどお目見えするものである。しかし、その意味が機能しているかというと、そうではない。「個性を重視した教育が重要だ」という話をどこかの研究者なり政治家なりが述べたとしても、今や誰も注目しないだろう。あまりにも多くの人が「個性」という言葉を使った論を展開したために、言葉が形骸化してしまっているからである。

先に挙げたいくつかの言葉も、例外ではありえない。あちらこちらのゲーム誌や広告でそれらの言葉は使い回され、「果たして、この文章を書いた人は、自分が何を言っているのかわかってんだろーか?」と、いらぬ心配をしてしまうケースも多い。

そこで、意味を失いそうな言葉を再生させるために、言葉の定義づけについて一考してみようと思う。もっともスペースは限られているので、ここでは「ゲーム性」という言葉と、それに関連する概念だけを扱うことにしよう。

「えっ?ゲーム性?そんな当たり前の言葉、いまさら論じてどーすんの?」

…というイジワルなツッコミがありそうだが、当たり前に使われている言葉だからこそ意味を失いやすいとも言えるわけで、まあ、ちょっと付き合ってほしい。

「ゲーム性」とは何か?「ゲーム性」という言葉がゲーム誌に登場してから、もう何年も経つ。しかし、その定義づけが論じられたことは、非常に少ない。「ゲーム性」というからには、ビデオゲームだけでなく、ボードゲームやカードゲームについても共通する、普遍的な定義づけが必要となるだろう。

それでは、ビデオゲームにもボードゲームにもカードゲームにも共通するものには、一体何があるだろうか。

その一つとして思いつくのは、勝利条件の存在である。

例えば、カードゲームによくある勝利条件は「手札を無くすこと」や「役をそろえること」であり、将棋のそれは「敵の王将を取ること」だ。

ビデオゲームには数々のジャンルがあるが、勝利条件が設定されていないものは、ほぼ存在しない。格闘ゲームでは、敵キャラを倒すことが勝利条件になっているし、「面クリア方式」と呼ばれるゲームは、まさしく面をクリアする条件を揃えることが勝利条件である。

もちろん、これにあてはまらないジャンルや、やや特殊なケースもある。アドベンチャーゲームやインタラクティブムービーは、シナリオを楽しむことを目的にしているので、これにあてはまらない。

思うに、これらのジャンルは厳密には「ゲーム」ではなく、一種の「メディア」あるいは「パズル」と呼ぶべきものだろう。また、テトリスのようなクリアの概念のないゲームは、ゲームオーバーにならないこと自体が目的化しているとも、「純粋に操作それ自体を楽しむ、『遊び』である」とも解釈できる。

そして、ゲームに共通するものとして次に挙げられるのは、「プレイヤーの選択」の存在である。

どのようなゲームもプレイヤーによる行動の選択が、前述した勝利条件の達成を決定するようにできている。カードゲームの例でいけば、どのカードを引くか、または捨てるかがプレイヤーの選択となっているし、将棋ならどの駒をどこに動かすかが、それにあてはまる。

ビデオゲームについてもこれは同様。STG（シューティングゲーム）ならどのタイミングで敵弾をかわし、撃つかがプレイヤーの選択だし、格闘ゲームならどの間合いで

# ゲーム懸賞論

## ゲーマーのゲーマーによるゲーマーのための論文。

どの技を出し、いつガードするかがそれに相当する。

ちなみに、いわゆる「オリジナリティーの高い」ゲームとは、「グラディウス」シリーズのオプションのように、特徴的な選択が用意されているゲームのことであろう。

また、やや余談だが、俗に「駆け引き」と呼ばれているものは、特に2人以上のプレイヤーが勝敗を競うタイプのゲームにおける「ゲーム性」の表現として使われるようだが、この言葉はそもそも、戦場でいつ兵を前進させ後退させるかを意味しており、「選択」の言い換えであるといえるだろう。

ゲームに共通するのは、以上の2つ。これこそが「ゲーム性」と呼ばれるものの本質と言えるだろう。では、「ゲーム性が高い」とはどういうことだろう?

ゲームが提供する「選択」が、「勝利条件」と何の関わりもなかったとするならば、それはもちろんゲームではない。「選択」のある一部分だけが「勝利条件」に関係し、それ以外の「選択」に意味がないというのなら、そのゲームは魅力に欠ける。例えば、特定の必殺技やガードが強すぎる格闘ゲームや、役に立たない武器ばかりが登場するSTGは面白くないだろう。

用意された「選択」のほぼすべてに意味があり、それを使いこなすほどに「勝利条件」の達成が簡単になるというのなら、それは非常に面白いゲームだ。

こうしてみてみると、「ゲーム性が高い」とはゲーム性の本質である「勝利条件」と「選択」の関係が、より完全な必然性の上に成り立っていることだと言えるのではないだろうか。

あまりスペースがないので、ここら辺でまとめにしよう。

この論の最初に列挙した言葉は、いずれも「どこにでもある」言葉である。誰もが見たことがあり、読んだことがあり、あるいは口にしたことがあるかもしれない言葉である。

けれど、その内容が詳しく解析されたことは、本当に少なかった。

どこにでもある言葉だから何気なく使ってしまいがちだが、その内容を形にしようとしたら、「ゲーム性」という言葉一つ取っても結構な量の文章が必要になってしまう(この論文のように)。ただ一つの言葉にも、膨大な意味が込められているのである。

てなわけで。そこのあなた。

普段読み飛ばしているゲーム雑誌のレビュー記事や広告を、たまには穴が開くほど熟読してみてはどうだろうか。言葉の意味に考察を加えていけば、とても賢明な、そしてイジワルな読者になれること請け合いである。

**す　評**

「アドベンチャーゲームにおいて、行動を選択することは『選択』であり、フラグを満たすことは『勝利条件を満たす』ことではないのか?」などの些細な疑問が浮かびますし、「ゲーム性」がこの2つの要素に特化されることは、少し極論であると思います。しかし、楽しめることを「ゲーム性が高い」という言葉で済ませがちな私たちに、この論文はもう一度言葉の意味を問いかけており、その点が最も評価されました。

みんなレバーってどう持ってる？

# キャサ夫のDNKG どんな感じ？

ON A AN

**ゲームをやっている人の手を見ると、意外に面白い握り方の人っているよね。そこらへん考えてみました。**

最近みんなどう？オレは最近仕事も忙しいけど、ゲーセンにはちゃんと行って遊んでるよ。でも、ゲーセンでゲームをすることよりも、ちょっと失礼だけどゲームをしてる人を観察する傾向が多い。

ゲームをするときの姿勢、表情、レバーの持ち方、ボタンの押し方、コスリ方など、人を観察するのはちょっとストーカーっぽいけど、結構その人の面白い面とかが見えてこれがまた面白いのだよ（バカにしてるわけではないですよ）。

てなわけで、今回は珍しいゲームの姿勢、レバーの握り方など紹介しましょう。

## レバーの持ち方は「かぶせ」と「ワイン」が基本!?

ゲーマーならばレバーの持ち方に「かぶせ」や「ワイン」と言われる持ち方があるのを知ってるはずだ。レバーに付いている玉を下からすくう感じになるのがワイン持ち。玉の上に手を覆うように持つのがかぶせ持ちだ。

ゲームがこの世に現れてから今に至るまで、この基本となる形は変わっていない。しかし、この基本となる2つの持ち方は時が経つにつれ、徐々にかぶせ持ちの人口が増えてきている。その理由がこれだ。

1980年代前半、日本にあるゲーム筐体のほとんどは懐かしのテーブル型。今のような対戦格闘ゲームなんかはなく、アクションやシューティングを向かい合わせに座り、2人用をやって遊んでいたものだ。この「テーブル筐体」実はコントロールパネル（以下コンパネ）の高さがアップライト筐体に比べかなり低い。例えると、普通にゲーセン椅子に座った状態で、ヒザよりも下の位置にコンパネがあると考えてもらいたい。

だから昔のゲーマーは、プレイ中の姿勢が猫背になりがちで、非常に姿勢が悪いものとされていた。レバーがヒザの高さよりも低い位置にある…。これをかぶせ持ちにしたと考えよう。するとレバーを握る分には問題ないが、軸（手首）を安定させるための置場がないために安定した操作はできない。しかし、ワイン持ちだと手の甲が下になり、腕も太ももの上に安定する。詳しい道理は、人体構造をよく知らないのでちゃんと説明はできない。だが、実際その姿勢になってプレイしている感じになれば、絶対にワイン持ちのほうが自然な動きができると思う。

てなわけがあって、80年代前半はワイン持ちをしているゲーマーが多かったワケ。

80年代後半、世に26インチモニターが送り出され、同時に筐体も見づらいテーブルから見やすいアップライトへと移り変わる。このさかいめがワイン持ちからかぶせ持ちへ移り変わる1つの区切りになる。

振り返ればオレも昔はワイン持ちだった。かぶせ持ちになったのはいつからかは知らないが、オレもやはりここで持ち方が自然に変わった1人。

アップライト筐体はテーブルに比べ、画面が大きく見やすいほか、コンパネそのものにゆとりができた。が、コンパネの位置（高さ）はテーブルよりもかなり高い（最近ではナムコの鉄拳3筐体が有名）ところにあるし、レバーの位置も奥に付いてしまった。

これがワイン持ちでは辛いところの1つだ。ヒジよりも高い位置にレバーがある場合、手の甲を下にするのは腕に負担がかかるはず。レバーが奥にあるんじゃなおさらだ。でも、これがかぶせだとごく自然に握ることができるのだ。というよりも軽く添える感じになる。安定感もよい。

テーブルのワイン持ちは太ももに腕が乗っていたので安定していたが、アップライトのかぶせの場合は、コンパネのゆとり、つまり手（手の平、または手首あたり）をレバーの近い位置に安定させることができる。軸が近い分、操作も一層安定することになる。

これが今ではかぶせ人口が多い理由になると思う。

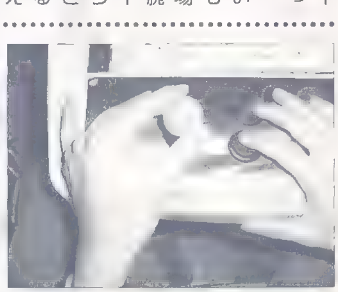
## レバーの持ち方は個人の自由

かぶせとワインについていろいろ御託を並べましたが、持ち方にも歴史があるんだぞということで…。

先程はかぶせとワインという持ち方を紹介したが、そのほか我流の持ち方をしている人も結構な数いるので、今度はそちらのほうをちょっと紹介しよう。

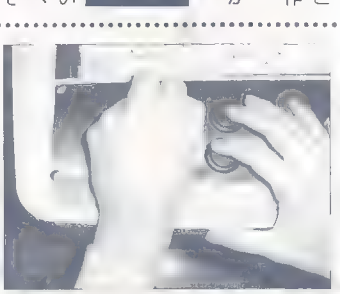
●つまみ

かぶせ持ちからの変形でレバーの玉を親指と人さし指でつまみ、小指がいきり立つ、ちょっとオカマっぽい持ち方かもしれない。意外にこの持ち方をしている人は少なくない。ただ、玉を2点で支えているので物理的には安定しないはず。それでも器用に動かせる人がいるが、オレは不思議でたまらない…。



●かぶせ（特殊）

本来のかぶせとはレバーに手を添える程度だが、まれに手の平でレバーの玉を、しかもガッチリと握り込んでいる人がいる。これでシューターならたまらない。



●アメリカ人（外人）

レバーの玉をなにか棒を握るかのように持っている人。外国のスティックレバーでは多い持ち方なので勝手に「アメリカ人」と名付けた。昔、





ワイン持ち

手を裏に返し、人さし指と中指の間にレバー通すワイン持ち。実際ワインをこのように持つ人はいない。正確にはブランデー持ちが正しいか!?薬指と小指の間に通してる人はつわものだ！

## あなたはどっち派？

上から手を添えるのが「かぶせ」持ち。中指の甲、指の平など種類はたくさんある。実に安定した代表的な握り方だ。

かぶせでも中には手の平でレバーを覆い尽くすのもある。



かぶせ持ち

# キャサ夫のDONKAN G どんな感じ？

## ちなみに俺はクロスファイヤー（ウソ）

この持ち方でハイスコア全国一位を数多く獲得した人を知ってるが、ほんとに恐ろしい。

筐体によってレバーの長さが違うこともあると思うのだが、この場合彼らはどうするのだろう？

**●クロスファイアー**（特例）

昔、レバーの両方にボタンがあったり、レバーとボタンの位置が逆だったコンパネがある。恐らくなにかの企画で使ったと思うのだが、そんなのは普通できるわけがない。だから、みんなは手をクロスさせてプレイをしていたはずだ。

でも、ここで勝手に名付けさせてもらった「クロスファイアー」はまたちょっと違うもの。ゲーメスト杯ストIII全国大会で目撃したのだが、なんとその人は手をクロスさせ、右手でレバー、左手でボタンを押していたのだ（しかも6個ボタン）。






今ではレバーの左にボタンがあるコンパネは存在しないだろう。恐らくその人はゲームをするとき常に手をクロスさせて遊んでいるのだろう。

ちなみにクロスファイアーの使い手は、大会でわりと強かったらしい…。

まあ、様々なレバーの握り方がありますが、読者のみんなはどんな握りをしているのだろう。

ゲーメスト編集部内でもかぶせ持ちは4通りくらいあるが、オレは親指と人さし指、中指の第二関節あたりの3点で玉を支えている感じ。編集部の割合としては、かぶせ6割、つまみ3割、ワイン1割といった感じだ。

ワイン持ちでも人さし指と中指の間、中指と薬指、薬指と小指の間など人それぞれ持ち方が違う。

話は変わるが、タイトーのキャメルトライ（マーブルマッドネス逆バージョン）というパドルのゲームを知っているだろうか？ブロック崩しと同じコンパネで、名作の1つでもある。

このゲームで知人は画期的な操作をしていた…。それは手でパドルを回すのではなく、手全体（指から肩のちょっとしたまで）を使ってパドルを「転がす」といった操作の仕方だ。挙げ句の果てには回転させる向きが長く「腕が足りねー」なんて発言もあったらしい。ウソのようなホントの話、実際ゲームのほうもうまいときたもんだから、ホントに尊敬しちゃいますよ。

このほか珍しいレバーの持ち方があったら、ぜひとも連絡してくれ！じゃ！

### キャサ夫のイベント告知

仕事に遊びに恋愛に！新年早々、キャサ夫さんは大忙しだぞう！

まだ詳細はナイショだが、現在あるビデオのプロジェクトが水面下で進行中である。ちょっとだけ教えちゃうと、「VF3tb」の攻略ビデオだ。これは新声社からの販売ではないが、内容構成面でゲーメストが全面的に協力する。そして監修、プレイ要員として、キャサ夫とちゃっきーが参加することになったのだ。さらに、これ以外にも有名なバーチャな人たちが参加することになっている。はっきり言ってこのメンツ、かなり贅沢なキャスティングだと思うぞ。多分2月中には発売されるんで、その晩にはひとつヨロシクね。

イベント日時
1月4日(日)
ハイテクランドセガアミューズメントシアター
大阪府阿倍野区安倍野筋1-5-31
06-647-0716
内容
バーチャ3tb対戦会
共演者
新宿ジャッキー

当選者発表
NO207号で告知した、「キャサ夫の嬉し恥ずかしブラジルCMビデオ」の当選者を発表します。
秋田県　小林延子さん
千葉県　金子麗子さん
東京都　峰田高弘さん
東京都　新海和男さん
静岡県　坂根陽平さん
いよいよ国際スターの仲間入りだね、キャサ夫さん！



# 「クラシック以外はダメだ」とか言って、なんか勝手に、お山の大将をきどってましたね

## ●サイトロン＆ゲーメスト 共同製作アルバム「ストライカーズ1945＆1945Ⅱ」発売記念！

# (株)彩京 開発部サウンド担当 泉谷雅樹氏 インタビュー

**今回は、サイトロンとゲーメストの共同製作アルバム「ストライカーズ1945&1945Ⅱ」の製作にあたり、サウンド担当者の泉谷さんにお話をお伺いしたいと思っております。**

—まずは泉谷さんが、この業界に入った経緯からお伺いしたいのですが…。

**泉谷**　この業界に入ったのは20歳のときのことです。そのときの初めての仕事は「ス●●●●●版」というのをやりました。

—ありましたね、そういうゲームが（笑）。

**泉谷**　お手伝いさせていただいたんですが、あまりおおっぴらにできないらしくて…。

—どこのメーカーで、というのもですね？（笑）

**泉谷**　ええ。その次はお手伝いからメインに移り変わった仕事だったんですけど、カプコンの「ワンダー3」というやつです。全体の半分か、4分の3ぐらいまでを手掛けましたね。

—「ワンダー3」って、確か1ゲームの中に3タイトル分入ってたかと思うんですが。

**泉谷**　そうですね。「チャリオット」も「ルースターズ」も、1〜3面までは間違いなく僕ですね。

その次が「キャプテンコマンドー」です。あれは、新人研修で、新人に2、3曲作らせた以外は、全部僕がやりました。

あとは、お手伝いとして「キング・オブ・ドラゴンズ」「ブロックブロック」なんかをやってましたけど…。

—サウンドの開発って、必ず新人に何曲か作らせてみるんですか？

**泉谷**　いや、タイミングが悪かっただけでしょうね（笑）。僕は、そういうのは嫌なんですけど…。

### そして彩京へ…

**泉谷**　そして、シューティングゲームの作曲は「バース」が一番最初になります。あぁ、「バース」の後すぐに「天地を喰らう2」でしたかね。そのあと「スーパーストリートファイターⅡ」をやるという状況で、カプコンを辞めたんです（笑）。

—そしていよいよ、現在の彩京さんに移られることになったわけですが…。

**泉谷**　正直な話、今のところ（彩京）の電話番号見つける1秒ぐらい前は、もうこの業界に戻ることもないかなと思ってましたんで…。

—それがなぜ、彩京さんに入れたというか、もう一度サウンド開発の仕事をやろうと思ったんですか？

**泉谷**　いろいろあるんですけど…。どうしても大手のメーカーとか、力のある会社にいたサウンドの人がよそに移ろうとしたら、音源…基板に積んでいる音源のパワーが下がるとダメなんですよね。でも僕は、今一度試してみようかなと思ったんですよ。

あとは、仕事の環境が変わるということも、大きな理由の1つです。

—彩京さんに入ってからは、会社の立ち上げ時から関わっていたことになるんですか？

**泉谷**　その1年後です。だから2作目からになりますね。

### 苦悩とともに数々のタイトルを生みだし…

—彩京さんに入られて、どんなものを手がけてらっしゃるんですか？

**泉谷**　一番最初に入ったときに**「バトルクロード」**が進んでいまして、それの外注管理をしました。それで、もう作曲は外注に出していたんですけど、どうもクマと空手家の面の曲ができないから「キミが曲を作って」と言われまして…（笑）。

—いきなりですね。

**泉谷**　その後は**「ガンバード」**ですね、あれはもう全部ぼくがやりました。その次が**「ストライカーズ1945」**です。そして**「戦国ブレード」「ソルディバイド」**と、どんどん続いていきましたね。

—ほとんどのタイトルですね。

**泉谷**　あ、そうです。って言うか、全部です（笑）。

—**「対戦ホットギミック」**の名前が出てきてませんが、あれは違うんですか？

**泉谷**　あ、あれも僕です（笑）。



### クラシックからゲームサウンドまで

—元々自分の好きな音楽とか、身に付けた音楽って、何がベースになってるんですか？

**泉谷**　15歳ぐらいまでの間に、継続して3年間聴き続けた音楽がベースになっていると思います。それは、「宇宙戦艦ヤマト」であったり「スターウォーズ」であったり「仮面ライダー」とか…。また外タレのデュランデュランも、結構好きでした。

—でも、ずいぶんいろんなものを聞いてますよね。偏ってないようですが、実際はどうだったんですか？

**泉谷**　そうですね。実は「クラシック以外はダメだ」とか言って、周りの人に「クラシック以外は聴くな」とか言って、なんか勝手に、お山の大将をきどってましたね。

—なるほど。でも、割と映画音楽的なものも聴いてたりした場合に、そのゲームの音楽をやるときに「やっぱりそのゲーム見てから」とか「ゲームのその雰囲気だったら、こういう盛り上がりだ！」とかは、考えるタイプのほうなんですか？

**泉谷**　そうですね。えーと、これを読んで情けないと思う人もいるかもしれませんけど、いつしか「ゲーム画面がないと曲が浮かばない」というか、なんかそうなってるのかな？っていう具合になっています（笑）。

—もうゲームやゲーム画面と切り離せないカラダというか？

**泉谷**　いや、そうかもしれない（笑）。

—ゲームを見て、泉谷さん自身、感覚的に何か浮んでくるものがあるという感じですか？

**泉谷**　ええ。大前提としては、まずそこにあるゲームありき。これは確かです。

—じゃあ、結構ゲームやられたりとかするんですか？自分の手掛けたゲームは、とりあえずは触ってみたりするとか。

**泉谷**　それはもう、そうですね。

**さて、話はここで終わらない。核心的な「ストライカーズ」サウンドの開発秘話は延々と続く。この続きは…次号？いや、その前に今回のロングインタビューの「秘話」部分をインナーに掲載した「ストライカーズ1945&1945Ⅱ」アルバムを買ってみてほしい。**

—では、最後にゲーメスト読者へ一言お願いいたします。

**泉谷**　サウンド面でも、これからも努力を続けていくつもりですので、ゲームともども、よろしくお願いいたします。

—どうも、お疲れさまでした。

## ●PROFILE●

**泉谷　雅樹** —Masaki Izutani—

20歳のときより、ゲームサウンド開発の仕事に携わるようになる。その後、㈱カプコンに在籍し「ワンダー3（チャリオット、ルースターズ）」「キャプテンコマンドー」「バース」などのサウンドを手掛ける。

（株）彩京移籍後は、今回めでたくアルバム化された「ストライカーズ」シリーズを始め、ほとんどの作品を手がけている。まさに彩京サウンドの中心人物といっても過言ではない。

**サイトロン＆ゲーメスト共同製作アルバム「ストライカーズ1945＆1945Ⅱ」は、定価1890円（税込み）にて、全国のゲ屋および通信販売で、独占発売中！**

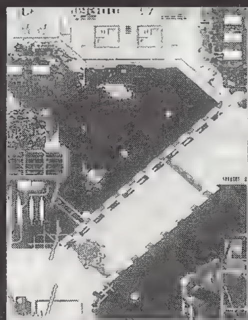
# やっぱりあった！

# 7面 基地ステージ 中ボスの選択方法

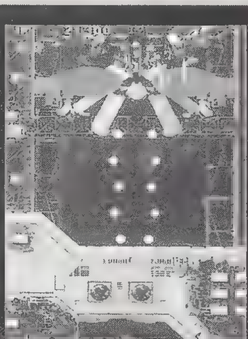
以前、基地ステージに出現する２体の中ボスは、どちらかがランダムで出現すると説明したのだが、今回自分で中ボスを選べることが判明したので、その方法について紹介しておこう。

担当:KMT

## CANNY・Ⅰを選ぶ場合



この場面で画面の右下スミにいれば、



CANNY・Ⅰが出現する。

## CANNY・Ⅱを選ぶ場合



画面の左下スミにいれば、



CANNY・Ⅱが出現する。

# 2周目だって、遊んでください！

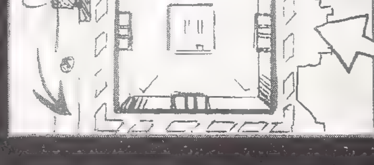
STRIKERS 1945 Ⅱ™

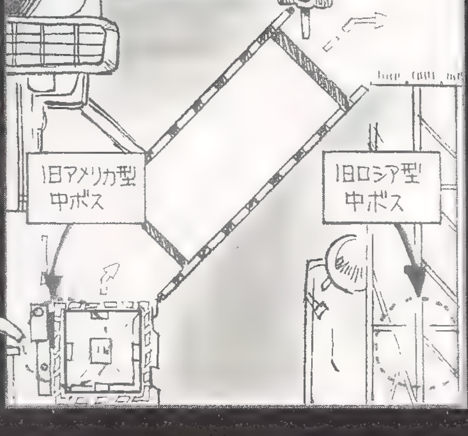


2周目突入とともに、突如困難を極めるこのゲームだが、あせらず、長くじっくりと、プレイヤーのみんなには取り組んでほしい。我がストライカーズチームも精一杯フォローしていくぞ！もちろん、1周目クリアがまだという人も、頑張ってくださいね、陰ながら応援しています！

担当:ストライカーズチーム

▽この斜線の部分が画面外に出る直前に、自機の位置を合わせる！




## 写真の位置をちゃんと覚えておこう！

中ボスの選択方法は、いたって簡単。中ボスが出現する直前のシーン（図①参照）で、図①の左下にある、赤い戦車が出現するハッチ周囲の黄色いワク（図②参照）が画面外に消える直前に、自機の位置を画面左下スミに合わせておけば「CANNY・Ⅰ」を、画面右下スミにあわせておけば「CANNY・Ⅱ」を選ぶことができる。

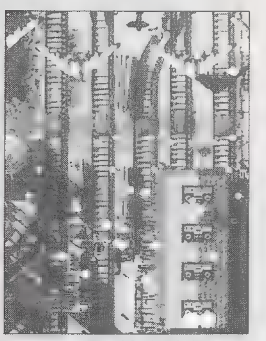
自機の位置は、ぴったり画面右下スミor画面左下スミである必要はなく、縦、横ともに1キャラ分ぐらいズレていても大丈夫だ。

以上が中ボスの選択方法なのだが、実際に中ボスを選択しようとすると、自機の動きが制限されてしまう。そのため、どうしても図①の場面に出現するクレーン砲台やBVP215（緑色の爆撃機）の処理が遅れてしまい、図①の場面がきつくなってしまうことも…。

結論を言ってしまうと、この中ボスの選択というのはそれほど便利なものではない。中ボスの選択方法を紹介しておいてこういうことをいうのも何だが、結局のところ、両方の中ボスにしっかり対処できるようにしたほうがベストといえよう。

# 2周目攻略

## 鉱山ステージ



このステージあたりから、そろそろ2周目ならではの厳しさが漂ってくる。レールを走る装甲列車との対決がキーポイントだ！

担当：善之字元帥

### 撃ち返してくる敵機について

鉱山ステージでは、空中物は2種類しかいないが、どちらも破壊すると撃ち返し弾を撃ってくるので紹介しよう。

●スピットファイヤ

ステージ全般に出現する灰色の戦闘機。画面上部で破壊すると2WAY、画面下部では自機を狙わない単発弾を撃ち返してくる。



●フライング・ウイング

いわゆる全翼機。ステージを通して全部で8機登場し、速度の速い白弾と赤弾をバラまいてくる。こいつは破壊すると、大きい赤弾を撃ち返してくるが、この大赤弾は次第に加速する性質を持っているので、十分気をつけよう。



### 開幕～最初の列車

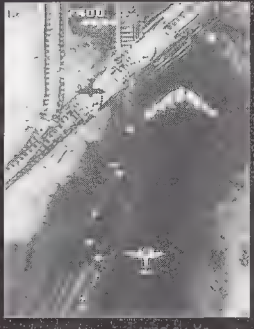
さて、ステージが始まると、左にフライング・ウイング、続いて斜めに走るレール上に最初の装甲列車が登場する。



ステージ序盤の敵配列。下の囲みの、写真上についている番号順に登場する。

このステージに登場するフライング・ウイングは、一通り赤弾を撃った後、自機を狙わない高速の白弾3WAYを撃ってくるので、赤弾を避けたからといって、すぐには動き出さず、白弾3WAYの間に入ってから次の場所に移動を始めるようにすること。

この場面では、まず①のフライング・ウイングに撃ち込んでこれを破壊、その後①が撃ち返してくる赤弾を回避したら、画面上方から出現するスピットファイヤの撃ち返しに気をつけつつ、②の装甲列車に撃ち込もう。



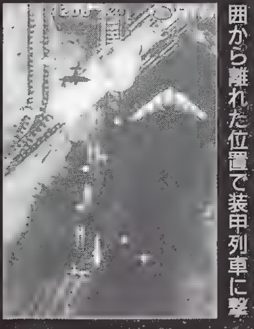
撃ち返しを回避したあたりで、装甲列車とフライング・ウイングが登場。

装甲列車に撃ち込んでいる最中に、右から③のフライング・ウイングが登場するが、この弾は自機を全く狙っていないので、攻撃範囲から離れた位置で装甲列車に撃ち込み、③は無視するのが安全だ。

ただし、ライトニングとモスキートは、この後の装甲列車×2の地点で、それぞれ溜め撃ちの2連射が必要になってくる。

そこで、ライトニングについては、ゲージがレベル2にならないように、装甲列車とフライング・ウイングをレベル1の溜め撃ちで倒し、ゲージを減らしておこう。

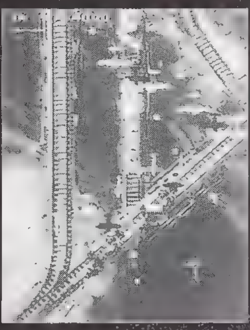
逆にモスキートについては、より多くのゲージ量を確保するため、装甲列車、フライング・ウイングともに、溜め撃ちを使わず倒してしまうこと。この場合、①のフライング・ウイングを倒したら、②の前に、画面右側で③を倒してしまうと楽だろう。



右のフライング・ウイングは無視し、装甲列車を集中して破壊する。

### 中盤～列車×2との戦闘

この場面は、まず、連続写真で敵の出現順番を確認しておこう。



まず、中央のレール上から装甲列車が下りてくる。



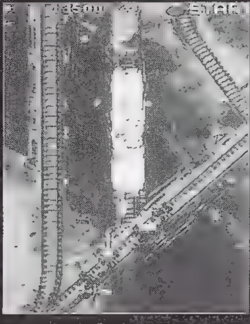
続いて、画面右上から、フライング・ウイングが登場。



最後に、左側のレールから、装甲列車が上がってくる。

この場所は、大きく分けて2通りの攻略パターンが存在する。この違いは、溜め撃ちゲージの溜まり方に、機体ごとの誤差があることに起因し、具体的には、この場面で2回溜め撃ちが使える機体用のパターンと、1回しか使えない機体用のパターンという風に分類される。

溜め撃ちの使用が1回の機体は、フォッケウルフと震電。こちらは両方とも、①の装甲列車はショットを使わずに倒し、②のフライング・ウイングを無視、③の装甲列車に溜め撃ちを使うパターンになっている。詳細は後述するが、①の装甲列車を破壊するのが難しい。



フォッケ・震電は、①の装甲列車の倒し方が問題だ。

その半面、溜め撃ちを2回使用する機体は、ライトニング・パンケーキ・疾風・モスキートの4機体。こちらの場合、両方の装甲列車に溜め撃ちを使えるが、②のフライング・ウイングを無視するとゲージが溜まらない機体もあるので、ゲージ量の調整が難しい。

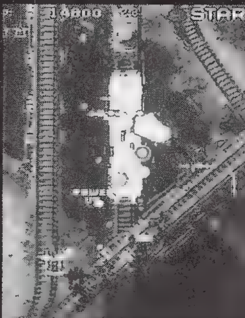


その他の機体は、溜めゲージを確保するのに苦労する。

これら2つのパターンは、次のページで紹介するが、前述した通り、どちらのパターンもゲージ量の調整が難しいので、不測の事態から規定のゲージ量が溜まっていないときには、ボムを使っていくことをおすすめする。

## 溜め撃ち2回使用型

ライトニング・パンケーキ・疾風・モスキートの4機体は、まず①の装甲列車が登場するときに、レベル1の溜め撃ちを中央のレールに撃っておく。



上から現れる装甲列車に、レベル1溜め撃ちをぶちあてる。

このときライトニングとパンケーキは、溜め撃ちだけで倒し切るのが難しいので、ショットも併用して装甲列車に撃ち込むこと。

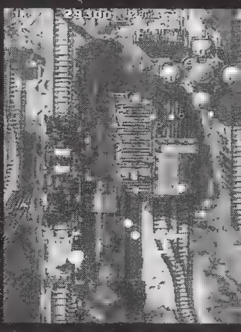
この後、画面右上から、②のフライング・ウイングが現れる。ここは、疾風とモスキートの2機体は、溜め撃ちゲージを溜めるため、フライング・ウイングを倒しにいく必要があるが、このとき同時に出現する、スピットファイヤの撃ち返し弾に気をつけること（ライトニングとパンケーキは、①の装甲列車とスピットファイヤ編隊を撃っているうちにゲージが溜まるので、撃ちにいく必要はない）。



疾風とモスキートは、溜め撃ちゲージを作るため、②を撃ちにいく。

フライング・ウイングを倒すと、左のレールから③の装甲列車が上がってくるが、ここは全機体共通、レベル1溜め撃ちを使って装甲列車を倒そう。

注意点としては、**列車がある程度上まであがってから溜め撃ちを発射し、後部の短い車両から先に倒すようにすること。**もしも長い車両を先に倒してしまうと、短い車両がレール上に居座り、高速の白弾を撃たれ続けることになる。



短い車両を残してしまうと、苦戦を強いられることになる。

## 溜め撃ち1回使用型

フォッケウルフ・震電の2機体は、この場面を溜め撃ち1回で切り抜けなければならない。

まず、①の装甲列車は、サブショットをなるべく当てるようにしながら、溜め撃ちを使わずに倒してしまおう。装甲列車の撃つ弾が怖いが、基本的に2WAY→3WAYの攻撃だけなので、同時に出現するスピットファイヤ編隊に気をつけつつ撃ち込めば、なんとか倒せるだろう。



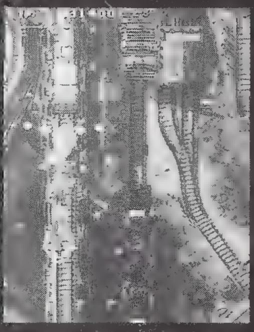
スピットファイヤの動きに気をつけつつ、装甲列車をショットだけで倒す。

①の装甲列車と戦っている最中に、画面右上から②のフライング・ウイングが現れるが、これは自機を狙っていない弾を撃ち続けるだけなので、完全に無視しよう。



震電とフォッケウルフは、フライング・ウイングと戦っている暇がない。

①の装甲列車を倒すと、左側のレールに、下から③の装甲列車が現れる。どちらの機体も、この装甲列車は、溜め撃ち（フォッケウルフの場合はバリア＋撃ち込み）を使って倒すことになるが、このとき後部の短い車両から倒すようにすること。特に震電の溜め撃ちは攻撃力が高いため、ハンパな位置で溜め撃ちを発射すると、長い車両だけが残り、短い車両は残ってしまいやすい。短い車両に高速弾を撃たれないためにも、ある程度装甲列車が上まできてから溜め撃ちを発射し、短い車両→長い車両の順番で倒すようにしよう。

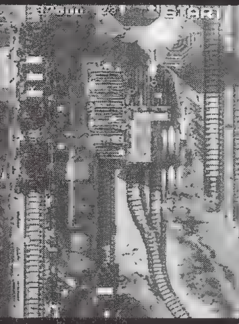


フォッケウルフは、この位置にバリアを置き、バリアに重なって攻撃する。

## 小屋砲台～フライング・ウイング

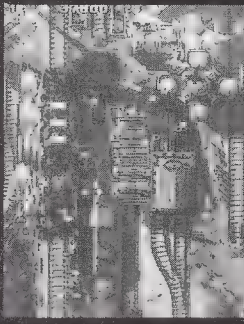
装甲列車×2地帯を抜けると、画面右上の小屋（?）の屋根がひっくり返って、砲台が4門現れる。この砲台は、高速の赤弾を延々と撃ち続けるため、放置しておくと非常に危険だが、なかなか撃ち込む隙がない。そこで、正面からは撃ち込まず、小屋砲台を大きく回り込んで倒す作戦が有効。

具体的には、前の地点で左側の装甲列車を倒したら、まずは小屋砲台の前まで移動する。



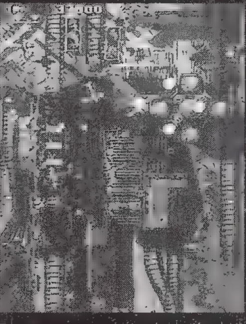
小屋砲台が開く前に、この位置まで移動しておく。

小屋砲台が開いたら、上から現れるスピットファイヤに気をつけつつ撃ち込みながら、左方向へ徐々に移動する。



スピットの撃ち返しに注意しつつ、徐々に左方向へ移動。

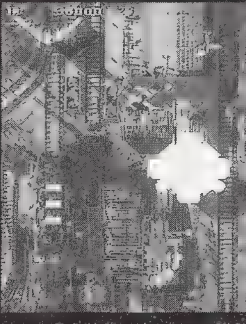
画面左端まで移動したら、ショットを撃つのを止め、一気に画面の一番上まで移動。このときスピットファイヤが2編隊現れるが、ショットを撃っていなければ、撃ち返し弾は怖くない。恐れず画面の一番上に張りついてしまおう。



思い切って画面の一番前へ。ショットを撃つのはやめること。

あとは、画面の一番上を通って、回り込み、再び小屋砲台の前にきたときに撃ち込めば小屋砲台は破壊できる。

その後、画面左側からフライング・ウイングが出現するが、こいつは完全に無視してしまおう。



左から出てくるフライング・ウイングは無視して小屋砲台に撃ち込む。

このパターンは、基本的にどの機体でも通用するが、疾風については、サブショットの秋水が画面中に残っている時間が長いので、小屋砲台を回っている際に、秋水が勝手にザコを撃ってしまい、ザコの撃ち返しが怖い。

そのため疾風は、はじめに小屋砲台に接近したとき、溜め撃ちを設置して小屋砲台を破壊しておき、その後左から現れるフライング・ウイングに撃ち込んで、ゲージを回復しておくようにしよう。

## 屋根砲台〜右から列車

この場面も、まずは敵の出現順序から説明しよう。


まず、倉庫の屋根から砲台が出現する。


続いて、画面中央からフライング・ウイングが登場し、


最後に、画面右側のレールに、装甲列車が現れる。

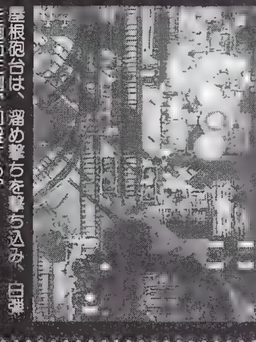
この場面は、最初の屋根砲台に溜め撃ちを使用するか否かで大きくパターンが異なる。溜め撃ちを使わず、屋根砲台の白弾を避けつつ倒さなければならない機体は厳しい切り返しが要求されるが、そういった機体は速度が速いのがせめてもの救いか。

### 溜め撃ち使用型

このタイプに該当するのは、**ライトニング・疾風・モスキート**。これらの3機体は、まず屋根砲台が開く際に溜め撃ちを使用し、屋根砲台の白弾は、画面左に大きく回避してしまう。

その後、中央から出現するフライング・ウイングは、ここで溜め撃ちが不足しているときのみ撃ち込み、ゲージを回復するのに使う。もしもゲージが溜まっているのならば、無視して構わないだろう。

最後は、スピットファイヤ編隊の撃ち返しに注意しながら、右のレールから現れる装甲列車に溜め撃ちを撃ち込んで終わり。ただしライトニングの場合には、レベル1の溜め撃ち1発だけでは、装甲列車を完全に破壊するにはいたらないので、溜め撃ちを撃ち込んだ後、ショットでダメージを追加して倒すようにしよう。

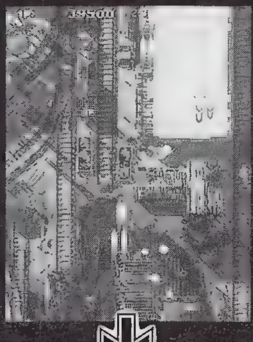

屋根砲台は、溜め撃ちを撃ち込み、白弾を画面左側で回避する。

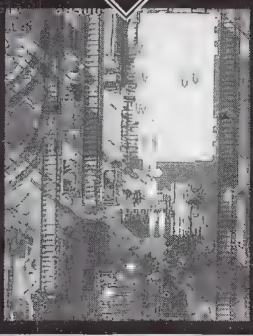

装甲列車にも溜め撃ち。ゲージが足りないときは、フライング・ウイングに撃ち込んでおく。

### 溜め撃ち非使用型

**パンケーキと震電**は、屋根砲台に溜め撃ちを使用できないので、屋根砲台はショットとサブショットを駆使して倒していくことになる（特に震電は、ヒートミサイルをきちんと当てること）。

このときの問題は、屋根砲台の撃つ白弾に対する切り返し。この白弾は、弾速が非常に速いため、切り返すのは恐ろしく感じるが、よく見ると一番下の砲台は自機を狙っておらず、定間隔で3連弾を撃っているだけなので、切り返すタイミングに3連弾が重ならないようにすれば、移動速度の速さも手伝って、そう苦労せず切り返せるはずだ。


屋根砲台の弾に対する切り返しは、左へと徐々に移動しながら、


一番下の砲台のタイミングに合わせないように切り返そう。

溜め撃ちを使わず屋根砲台を倒せたら、後は溜め撃ち使用型のパターンと同じなので、右のレールから現れる列車に、レベル1溜め撃ちを撃ち込んで倒してしまおう。

### フォッケウルフ型

**フォッケウルフ**の場合は、ほかの機体とややパターンが違う。まず、屋根砲台は、砲台が開く前に屋根の上に乗り、レベル1溜め撃ちを解放。その後、自分が射出したバリアに重なって、一気に屋根砲台を倒してしまおう。

屋根砲台を倒したら、装甲列車が現れる右端のレールに沿って、ショットを撃ちながらゆっくり下がってくる。このとき、スピットファイヤの編隊が中央から左側に向かってくるのがやや怖いが、よく見て、徐々に下がりつつスピットファイヤの弾（自機を狙っている）をかわし、撃ち返し弾と装甲列車の弾筋に注意して、装甲列車を倒してしまおう。

このパターンに不安がある人は、溜め撃ち非使用型のパターンでも一応クリア可能なので、そちらを採用してもいいだろう。


フォッケウルフの場合、屋根砲台の上にバリアを設置し、重なって倒してしまう。


やや怖いが、装甲列車は溜め撃ちを使わずに倒す。

## 終盤〜フライング・ウイング×4

最後の装甲列車を倒すと、画面前方からフライング・ウイングが4機編隊で登場する。ここは、どの機体も死角に入ってやり過ごす作戦が安全だろう。

まず注意しておきたいのが、なるべく早めに装甲列車を倒しておくこと。もしもフライング・ウイングが現れたときに装甲列車の弾が残ってしまったら、おとなしくボムを使っておこう。

具体的な安全地帯への入り方は、まず画面中央に構えて、フライング・ウイングの一斉射撃を待つ。


この位置に構え、フライング・ウイングの一斉射撃を待つ。

一斉射撃が行われるのと同時に、一気に画面左側へ移動し、写真の位置に停止すれば安全だ。


一気に移動すれば、この位置が敵弾に対する死角になっている。

この後は、スピット編隊が現れるだけなので、無理して撃たず、避けに専念してやり過ごそう。

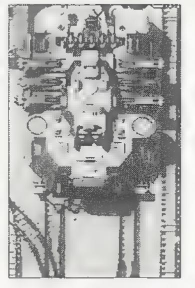
# 2周目 VSボス攻略

## 鉱山ステージボス 装甲列車ゴライアス

1周目でもそこそこキツかったこのゴライアスだが、2種目は半端じゃないキツさ！ ボム必至の緊張戦を徹底解説していこう。

担当：フニャ夫

### ゴライアス 1次形態



### 装甲列車ゴライアスの1周目と2周目の違い

ゴライアスの攻撃パターンは基本的に1周目と変わらないが、7WAY、4WAY、5WAYの赤弾攻撃のときに、開閉砲台の左側



ザコ戦闘機と開閉砲台から、9WAYの赤弾（大）が飛んでくる。

から9WAYの赤弾（大）を2発発射してくる。またザコ戦闘機が4機1セット出現し、このザコ戦闘機を破壊すると撃ち返し弾が飛んでくる。このへんが大きな違いといえる。

### ゴライアス 機体別撃破パターン

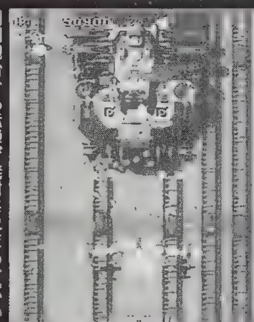
**●ライトニング、パンケーキの場合**

この2機体は、まずボスの側面砲台を先に破壊していく。パターンの流れとしては、ボスが出現したら、ザコ戦闘機と撃ち返し弾に注意しながらボスの目の前でショットを撃ち込む。ライトニングの場合は、ボス本体に重なって少しでもサブショットを撃ち込んでおきたい。

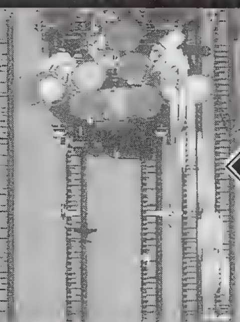
次に、開閉砲台から赤弾が発射される前に画面後方に下がろう。開閉砲台から9WAYの赤弾（大）が飛んできたら、ボムをつかってレベル2の溜め撃ちを使用。

パンケーキの場合は、レベル2の溜め撃ちを使用してからボムを使って、側面砲台を破壊するようにする。

次にボスが左右どちらかに移動するが、左側に移動した場合は、赤弾連射モードになる。少しの赤



開閉砲台から赤弾が発射されたら、ボムを使い



レベル2の溜め撃ちを使って、側面砲台を破壊する。

弾を避けながらショットを撃ち込めば、ボスをウォーロイド形態に移行させることができる。

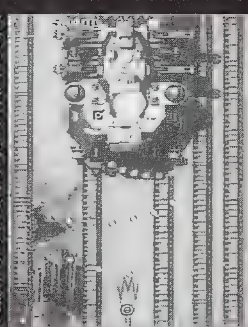
逆に右側に移動した場合が厄介で、旋回白弾の飛んでくるスピードがものすごく速く、弾の間隔を見切って避けるのが難しいので、この場合はボムを使って回避することをオススメする。

**●フォッケウルフの場合**

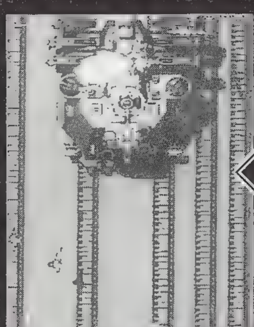
まずボスの目の前でショットを撃ち込む。ザコ戦闘機に注意しつつボスに重なって、少しサブショットのミサイルを撃ち込んでおこう。

次に、開閉砲台から赤弾を撃たれる前に画面後方に下がり、開閉砲台から赤弾が発射されたら溜め撃ちを開始して、画面の一番下からレベル1のプラズマママインを発射する。

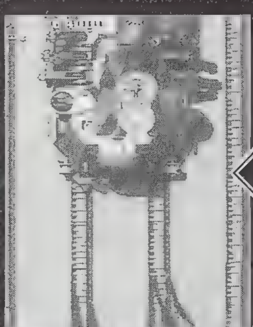
プラズマママインの中に自機を重ねながら一緒に移動しつつショットを撃ち込み、ボス本体の開閉砲台のあたりまで移動してきたらボムを使おう。宙返りが終わるときにちょうどロケットミサイルが自機と重なるので、ロケットミサイルに重なりながらショットを撃ち込めば、ウォーロイド形態に移行させることができる。



画面の一番下からプラズマママインを発射し、



プラズマママインの中に入りながら、写真の位置でボムを使い、

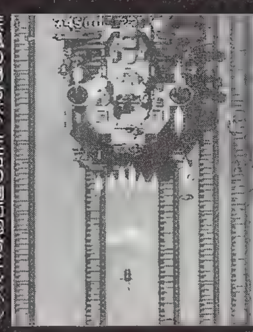


ロケットミサイルに重なってショットを撃ち込む

**●疾風、震電、モスキートの場合**

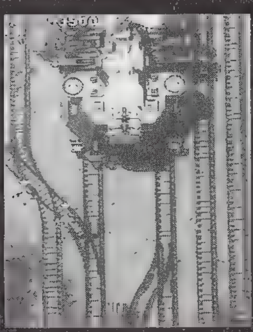
この3機体は、ボスが左右どちらかに移動する前に、ウォーロイド形態にすることができる。

疾風の場合は、レベル1の溜め撃ちを左右の側面砲台の前に配置し、赤弾が飛んできたらボムを使ってショットを撃ち込めばOK。



疾風の場合は、左右の側面砲台にレベル1の溜め撃ちを設置する。

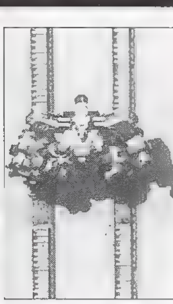
震電の場合は、ボス出現と同時にレベル1の溜め撃ちを2発使用。溜め撃ちは、ボスに接近して当てるようにする。次に画面後方に下がり、ボスが赤弾を撃ってきたらボムを使い、弾が消えている最中にボスに近寄って、レベル1の溜め撃ちを使いつつショットを少し撃ち込めばOKだ。



震電の場合は、ボスに接近して溜め撃ちを当てるのが重要だ。

モスキートの場合も、ボス出現と同時にレベル1の溜め撃ちを使い、画面後方に下がり開閉砲台から赤弾が発射されたらボムを使用。弾が消えている最中にボスに少し重なりショットを撃ち込み、後方に下がりつつショットを撃ち込めば破壊できる。震電とモスキートは、側面砲台を無視してボス本体にダメージを与えることが重要だ。

## ゴライアス ウォーロイド形態

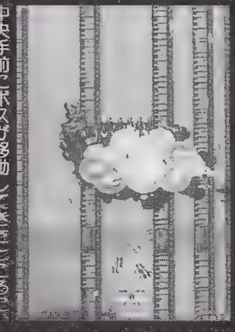


2周目のゴライアス、ウォーロイド形態は、1周目と攻撃パターンが変わる。詳しくは攻撃パターンを表に載せておいたので、そちらのほうを見て参考にしてほしい。また、ウォーロイド形態のときも、ザコ戦闘機が4機1セットで出現するので注意しよう。

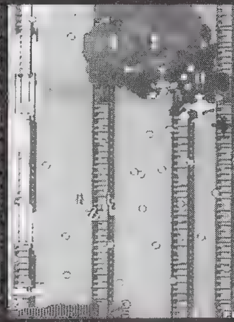
### 機体別撃破パターン

**●ライトニングの場合**

下の表①の旋回赤弾を引きつけてからボムを使って、まず旋回赤弾を回避する。次にボスが中央手前にジャンプしながら移動してくるので、ボスが地面に着地と同時レベル2の溜め撃ちを使用。この攻撃で、浮遊砲台を3、4個破壊すると同時に、ボス本体にもしっかりダメージを与えることが可能。



中央手前にボスが移動してきたところに、レベル2の溜め撃ちを使い、



ボムを使い、漏れてくる赤弾を、画面左下で旋回赤弾を避けつつ、



画面左下に移動してくるところに、レベル2の溜め撃ちを使いボスを撃破。

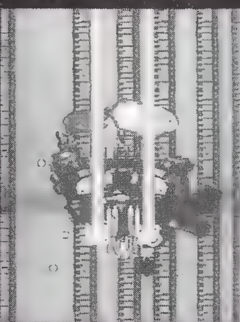
溜め撃ちを使ったらすぐにボムを使い、炸裂弾と旋回赤弾を回避する。旋回赤弾が少し漏れてくるが、画面の左下で旋回赤弾を避けるようにしよう。次にボスが画面左下に移動してくるので、そこにレベル2の溜め撃ちを使用すればボスを破壊できるぞ。

**●バンケーキの場合**

ウォーロイド形態になったら、ボスに接近してワイドショットを全弾当てるようにしてボスに撃ち込む。

肝心のザコ戦闘機はサーチレーザーに任せて、浮遊砲台に赤弾を撃たれたら画面後方に下がり、旋回赤弾を引きつけてボムを使う。旋回赤弾を回避したら溜め撃ちを発動しよう。ここまでにレベル2は絶対に溜まっているはずだ。

溜め撃ちゲージが溜まったら、すぐ使いボスの正面に張り付いてショットを撃ち込む。



バンケーキはレベル2の溜め撃ちを使って浮遊砲台を破壊する

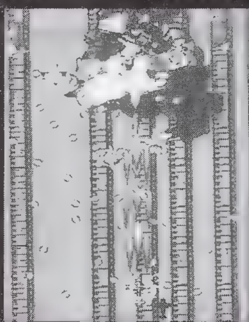
浮遊砲台は、バスターレーザーで出現前に破壊可能。あとはレベル1の溜め撃ち＋ショットを撃ち込めば、ボスを破壊できる。

**●フォッケウルフの場合**

フォッケウルフは、ボムなしでボスを破壊することができる。

ウォーロイド形態になったら、ボスになるべく接近してショットを撃ち込み、浮遊砲台が射出されたら画面後方に下がってレベル1のプラズママインを発射。そして、プラズママインに重なりながら浮遊砲台と旋回赤弾を回避しショットを撃ち込む。

次にボスが中央手前に移動してくるので、再びボスに重なってショットを撃ち込む。浮遊砲台が射出したらまた後方に下がって、レベル1のプラズママインを使い重なりつつ、浮遊砲台とその後の炸裂弾を回避。その後、すぐレベル1のプラズママインを使ってショットを撃ち込めば、ボスを破壊することが可能だ。

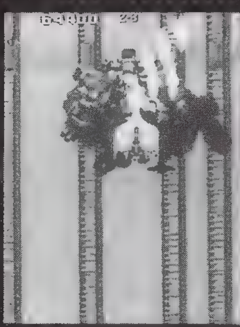


プラズママインに重なりながらショットを撃ち込み、

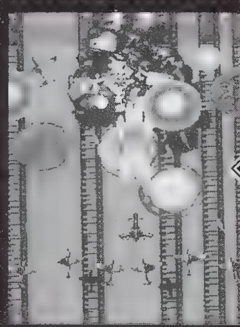
**●震電の場合**

ウォーロイド形態になったら、ボスにザコ戦闘機に注意しながらボスに接近して、レベル1の溜め撃ちを当てるようにする。このときにレベル1の溜め撃ちを2回当てられればなお良い。

次に浮遊砲台または旋回赤弾が飛んできたらボムを使い、レベル1の溜め撃ちを2発、ボスに接近して当ててから、ショットを少し撃ち込めばボスを破壊することができる。



ザコ戦闘機に注意しつつボスに接近してレベル1の溜め撃ちを使い、



ボムを使って旋回赤弾を回避し以後ボスに接近して溜め撃ちを発射。



ボスに重なってショットを撃ち込み、以後レベル1の溜め撃ちを使用。

**●疾風、モスキートの場合**

ウォーロイド形態になったら、すぐに溜め撃ちを使い、ボスにダメージを与えるようにする。2機体ともレベル1の溜め撃ちが使える状態になったら、すぐに溜め撃ちを使うようにしよう。

旋回赤弾が飛んできたらボムを使い、ショット＋溜め撃ちを撃ち込めば、2回目の浮遊砲台が射出する前にボスを破壊することが可能だ。

### ゴライアス ウォーロイド形態 攻撃パターンの流れ

①浮遊砲台×5射出と同時に、旋回赤弾発射
⬇
②中央手前にボスが移動し、浮遊砲台×5を射出
⬇
③画面前方にボスが移動し、炸裂弾を発射
⬇
④旋回赤弾を発射
⬇
⑤左側手前にボスが移動し、炸裂弾を発射
⬇
⑥その場所から浮遊砲台×5射出と同時に、旋回赤弾発射
⬇
⑦中央手前にボスが移動し、浮遊砲台×5を射出
⬇
⑧画面前方にボスが移動し、浮遊砲台×5を射出＋旋回赤弾発射
⬇
⑨右側手前にボスが移動して、自爆

## 機体別攻略④

# 接近戦命!

# 震電

ゼロ距離サムライソードに
敵はなし。
前へ出ることを恐れるな!

担当:RED

### 機体の特徴

震電を使ううえで、最も重要なのは、溜め撃ちのサムライソードの使い方だろう。サムライソードは、発射直後は弾速が遅く、徐々に加速していくという性質を持っている。このため、敵機に密着して発射すると、サムライソードが長い時間(といっても実際は一瞬だが)敵機に当たり、レベル1でもかなりの大ダメージを与えることができる。

震電の機体特性であるスピードの速さを生かして、耐久力の高い敵機や、ボスに接近してサムライソードを撃ち込んでいくパターンを作っていこう。敵の出現パターンを覚え、足の速さを生かして密着からサムライソードをバシバシ撃ち込むプレイができるようになると面白くなってくるぞ。

サブショットのヒートミサイルも面白い武器だ。耐久力の高い敵機に撃ち込んでおきダメージを与えつつ、震電本体は動き回って他の敵機の相手をできる、というのが優れた特徴だ。

欠点は、メインショットが収束型のうえ、ホーミングする武器がないので、ザコ敵に弱いことが挙げられる。左右に大きく動いて、意識してザコ敵を撃つようにしないと、すぐにザコ敵が画面下のほうまできてしまうのだ。これはある程度仕方のないことで、足の速さを生かして、なるべく早めにザコ敵を処理していくようにしよう。

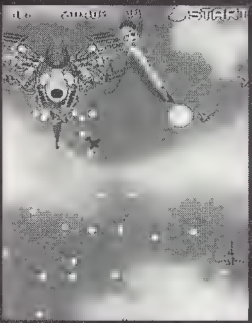
### 空ステージ(ランダム面)

では、各ステージごとのポイントを見ていこう。まずは空ステージから。

道中でのサムライソード使用ポイントは、序盤に雲海から浮上してくるギガント(白い大型機)と、最後の深山(緑の中型機)3機の2カ所。

深山3機のところは、左の1機をショットで破壊してしまい、右と中央の2機の間にレベル2サムライソードを撃ち込んで、2機同時に破壊してしまおう。

ボス戦では、ウォーロイド形態で最初の赤弾バラまきのあと、接近してサムライソードを撃ち込み、早めに形態変化(肩パーツ破壊)させてしまおう。


この攻撃のあと、接近してサムライソードを撃ち込もう。

### 海ステージ(ランダム面)

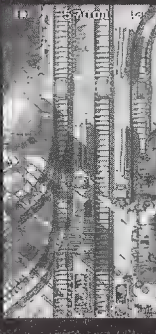
海ステージが、3~4面にきた場合、ボスのウォーロイド形態がやや問題ありだ。ショットおよびサブショットだけで撃ち込んでいると、破壊するのが遅くなりがち。写真のように、遅い6連大赤弾のときに接近してサムライソードを撃ち込んで、トドメを刺してしまおう。ここで破壊できなかった場合、この次の速い白弾はかなり難しいので、おとなしくボムを使ってしまったほうが良いだろう。


ここでトドメを刺してしまおう。

### 鉱山ステージ(ランダム面)

3~4面に鉱山ステージがきた場合、道中最後のフライング・ウイングが3or4機出現する。フライング・ウイングは耐久力が高いので、破壊することはあまり考えずに、弾避けをパターン化して、避けることに専念しよう。こいつは逃がしてしまっても良い。

問題になるのは、直前に画面右端の線路上に出現する装甲列車。こいつを残しておくと面倒なので、早めにサムライソードで破壊しておこう。装甲列車は耐久力が低いので、レベル1サムライソードを遠くから撃ちこんでも、1発で破壊できる。


この装甲列車は、サムライソードで早めに撃っておく。

### 街ステージ(ランダム面)

道中で問題になるのは、最後の砲台地帯。ここでレベル2のサムライソードを使えるようにしておこう。

砲台地帯に入ったら、まず左側の砲台群に少し撃ち込む。この1回目の撃ち込みは無理する必要はなく、ヒートミサイルを撃ち込んで少しショットを当てる程度で良い。左の砲台群に撃ち込んだら、サムライソードの準備をしつつ、右に移動。右の砲台群が2つ見えたらレベル2サムライソードを発射。この一撃で砲台5~6門を一気に破壊する。サムライソードを撃ったら、左に切り返し(少々弾避けあり)、最初にヒートミサイルを撃ち込んでおいた砲台群をショットで破壊する。残りの砲台群に対しては、ショットを撃ち込みつつ、ゲージが溜まり次第レベル1サムライソードも撃ち込んでいけば楽になる。


まず、左の砲台群にヒートミサイルを撃ち込んでおき、サムライソードの準備をしつつ右へ移動。

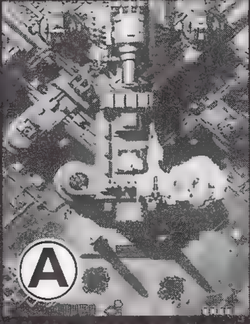

この一撃で、5~6門破壊する。

ボスの1次形態の最初の攻撃は、3~4面だと結構難しいが、外周を大きく回って弾を避けると楽になる。砲台にヒートミサイルを撃ち込んでから、右端から出てくるザコ編隊を撃ちつつ、反時計回りに砲台の上を回ってしまい、写真の位置でサムライソードを撃ち込めば良い。


砲台の上を回ってしまい、この位置でサムライソードを発射。

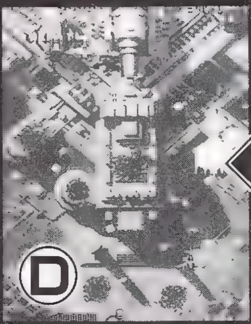
## 砂漠ステージ（5面）

5面ボスの1次形態について。スクロールが停止するまでにサムライソードの準備をしつつ、写真Ⓐの位置に自機を合わせておき、砲台が現れたらサムライソードを発射。


Ⓐ


Ⓑ


Ⓒ


Ⓓ

中央と右の砲台を破壊したら、写真Ⓑのように左の砲台の目の前に行き、2WAY白弾に挟まれつつ、ショットを撃ち込んで破壊する。2WAY白弾は止まっていれば当たらないが、最後に1発だけくる単発弾は動いて避けよう。

次は写真Ⓒのように、左端の砲台の目の前でショットを撃ち込み破壊する。ここでも右上からくる2WAY白弾に挟まれるが、先ほどと同じく最後の単発弾だけ注意して避けよう。

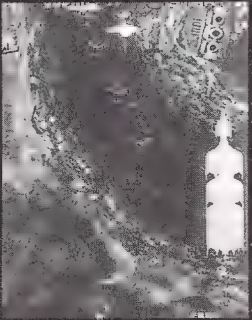
左端の砲台を破壊したら、大きく右に移動して、写真Ⓓのように右端の砲台をサムライソードで破壊する。

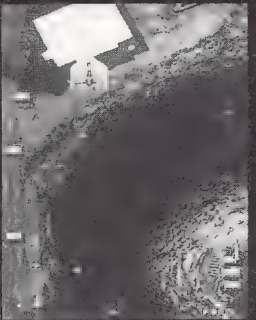
こんな感じで、手前にある5門の砲台を、きっちりパターン化して破壊すれば、かなり安定するだろう。あとは、本体の左右から出現する復活砲台を早めに破壊することを意識しながら本体に撃ち込んでいけばよい。復活砲台に対しては、レベル1サムライソードをバンバン使っていくと楽だ。

## 山ステージ（6面）

スタート直後、画面右端にある小屋砲台は、弾を撃たれる前にサムライソードで破壊しよう。このとき、レベル2なら画面下のほうから撃っても1発で破壊できる。レベル1の場合は小屋砲台に重なって撃とう。

少し進むと、画面左側に同じような小屋砲台がある。ここではレベル2まで溜まらないので、ザコの弾に注意しつつ、小屋砲台に重なってレベル1サムライソードを撃ち、弾を撃たれる前に破壊だ。


レベル1の場合は、重なって撃つこと。


この小屋砲台は、ザコに注意しつつ重なってレベル1を発射。

ステージ中盤に出現する深山（中型機）に対しては、ショットだけでも十分対応できる。ただし、ザコヘリには十分気をつけよう。

スクロールが停止するダムの場面では、左右に耐久力の高い開閉式3連砲台がある。どちらか片方をサムライソードで早めに破壊してしまうのがいい。

6面ボスは、7面スタート直後に備えて、サムライソードを使わずに倒すのがオススメだ。

## 基地ステージ（7面）

スタート直後の中型機に対しては、サムライソードを使って、後ろのクレーン砲台もろとも破壊していこう。6面ボスでサムライソードを使わずゲージを溜めてあれば、左に出現する1機目はレベル2を撃ち込んで速攻で破壊できる。

右に出現する2機目にはレベル1を撃ち込み、ショットでトドメを刺そう。

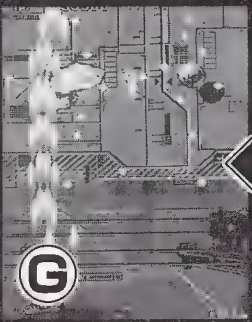

レベル2なら遠くから撃っても強い。クレーン砲台と中型機をまとめて破壊可能。

中ボスはショットだけで破壊しよう。直後の赤い戦車に対して、レベル2サムライソードを使いたいからだ。

ボス手前の難関、モデルⅢ型UFO（銀色の円盤）地帯の弾避けは、ある程度パターン化が可能。


Ⓔ


Ⓕ


Ⓖ

まず、写真Ⓔの位置で、右端のヤツを撃ち、すぐ左に移動して、中央の2機が撃った弾の間に入る（写真Ⓕ参照）。一見、意味なく危険に見えるが、実はここがパターンを安定させる重要なポイントだ。弾の間に入り、中央の2機を撃ったら、写真Ⓖの位置まで行き、左端のヤツを撃つ。あとは、飛んでくる白弾に当たらないように、ショットを撃ちながら少しずつ右に避けていけば、追いつめられたり、逃げ場がなくなったりすることなく、モデルⅢ型UFOを処理できる。

ボス1次形態は、ショットを撃ち込みつつ、扇状赤弾を正面の安全地帯でかわした後、本体に重なってレベル2サムライソードを撃てば、その後の難しい炸裂弾を撃たれることなく破壊できる。

ウォーロイド形態は、最初に重なっているときにレベル1を1回撃ち込み、あとは効率良くショットを撃ち込んでいけば、ヤバイ攻撃（ミサイル攻撃）がくるまでに破壊できる。8面のスタート直後はレベル2を使いたいので、ゲージを溜めておこう。

## 最終ステージ（8面）

中ボス直前のマウスUFO2機は、写真のようなタイミングでレベル2サムライソードを撃って、2機同時に破壊すると楽だ。



# ついに登場！欲しい情報がぎっしりつまった個人情報誌！

# X-MARKET（クロス）

**'98年1月26日(月)堂々創刊！ 予価420円**

「ゲーメストワールド」が誌名を変えて、リニューアル！
ワールドでも大好評だった「フリーマーケットコーナー」をメインに生まれ変わります！

**リニューアルを記念して 注目！ ゲーメスト読者に大サービス！**

## なんと第1号に掲載する個人情報は無料！

1月5日迄にこちらに届いたものに関しては全て無料で掲載いたします。このチャンスにたくさん応募してね！
※応募の決まりにしたがって応募してください。書類不備や編集部が掲載できないと判断したもの（誹謗中傷など）に関しては、掲載を見送る場合があります。応募用紙は前号（11/30発売号）のゲーメストか、発売中のコミックゲーメスト、ゲーメストワールドに載っているよ！ （応募用紙は原寸コピー可ですが、応募用紙以外での応募は出来ません）

## X-MARKET応募のきまり

基本的に全て有料で、編集部に届いたあなたの応募原稿はボツなし全掲載いたします（ただし他人の誹謗中傷など、編集部の判断で掲載を見送らせていただくものもあります）。

**●ジャンルは？**

ゲーム、同人誌、コスプレ、コミックス、アニメ、特撮、模型、トレカ、芸能、ミリタリーなど、何でも取り扱います。

**●応募スペースは？**

掲載スペースが４種類から選べます。住所の公開・非公開も選べます。公開する方は、住所ではなくても電話・携帯・ＰＨＳ・ベル・Ｅメールなどの番号でもかまいません。



| | |
|---|---|
| A：カットなし。料金1000円。 | 住所公開の場合：50字までの本文中に、住所なども入れてください。<br>住所非公開の場合：本文50字まで。 |
| B：カットなし。料金2000円。 | 住所公開の場合：本文120字まで。住所は36字以内。<br>住所非公開の場合：本文160字まで。 |
| C：カットあり。料金2000円。 | 住所公開の場合：本文50字まで。住所は36字以内。<br>住所非公開の場合：本文80字まで。 |
| D：カットあり。料金4000円 | 住所公開の場合：本文120字まで。住所は36字以内。<br>住所非公開の場合：本文160字まで |



**●住所非公開の場合の取り扱いは？**

現行のフリーマーケットと同じ、転送システムを使用いたします。あなた宛の手紙を編集部に出してもらい、編集部からあなたへ転送するシステムです。

**●応募方法は？**

前号の「ゲーメスト」、発売中の「ゲーメストワールド」に掲載の応募用紙に記入して（原寸コピー可）、設定料金分の定額小為替と一緒に送ってください。イラストカット・写真などを一緒に掲載して欲しい方は、応募用紙と一緒に同封して（カットは白黒一色、サイズは７×７㎝）。

**●応募先** 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26（株）新声社 「X-MARKET」係
電話.03-3259-1021 FAX.03-3259-1024

さらば鉄拳衆…

# The Final Edition

# TEKKEN 3

**鉄拳3の連載もいよいよ最終回。有終の美を飾るにふさわしい企画をお届けしよう。**

担当：鉄拳3チーム　文責：GYU



## ゲーメスト担当ライターが考える 鉄拳3キャラランキング

### 「最強キャラは誰だ!?」

プレイヤーならだれしも気になるこの疑問。連載最終回ということで本誌としても、この疑問について一応の結論を出してみたいところだが、鉄拳3というゲームは各キャラの基本技の性能に大きな違いがなく、その対比を具体的に示すことが難しいといえる。

また鉄拳3は人によってどのキャラが強いかといった見解が大きく異なることも特徴。さらにキャラの強さはプレイヤーの手腕によるところが大きいため、ゲーメストの常套手段である対戦ダイヤグラムでは、そのランキングを決定できないと判断した。

そこで今回は「各担当ライターに主観で各キャラにポイントを採点してもらい、その合計値でキャラのランクを決める」という方法をあえて採用してみることにした。

ただしここで掲載するランキングは、各担当の主観をまとめた結果でしかないということで、あくまで参考程度にとどめておくように。もちろん本誌としても最強キャラを割り出したからといって、そのキャラを推奨する気も否定する気もまったくないので注意してもらいたい。

我々としては連載1年間の総まとめのつもりで提供するこの鉄拳3キャラクターランキング。鉄拳3を愛する読者の方々への話題のタネとなれば幸いである。

### 第1位 フォレスト ロウ

栄光の第1位は、「親父よりも才能がある」とポールに誉められた息子、フォレスト・ロウに決定した。

計70Pもの高得点を叩き出した理由を端的に言うと、あらゆる局面から超強力な空中コンボにつなげられることにつきる。特に鉄拳2（マーシャル・ロウ）でも活躍した、シットストレートレフトサマーやハイキックライトサマーといったディフェンス系の打撃技に加え、さばき技のフェイクステップからもコンボを狙えようになったことが大きい。またドラゴンストームやドラゴンラッシュといった新技が加わったことで、オフェンス力も大幅に向上した。攻守ともに欠点は見あたらない。



フェイクステップで上段攻撃をさばき、コンボにつなげられることが強み。

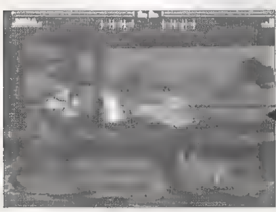
### 第2位 ニーナ ウィリアムス

6ポイント差でロウにトップの座を譲ったニーナ。しかし担当ライターの中には、ニーナをトップに支持する者も多い。

この支持の理由は、下段を含んだ素早い連携攻撃が豊富に揃っているところにある。なかでもディバインキャノンコンボの評価が高く、仮にR&Bがしゃがまれるようになっても、この技がある限りニーナは強いとの意見も。返し技&下段さばきを兼ね備えている点も見逃せないだろう。



カウンターが怖いディバインキャノンコンボ。ガードされても…、



反撃されることはほとんどない。安易だがやはり強い。

### 第3位 リン シャオユウ

新キャラのシャオユウを3位に押し上げた要因は、ロウ、ニーナのような特定の攻撃の強さによるものではなく、その掴みどころのない戦術にあるようだ。

シャオユウの強さの印象としては、横移動や鳳凰の構えでこちらの攻撃を無効化されてしまうといったところが大きいが、背身撃→振り向き下段P（下段判定）といった連携など細かいパートも実は強力。これらの攻撃パターンに対する対策を知らない相手には、まず負けないだろう。



シャオユウが多用する背身撃→振り向きしゃがみPという連携…、



実はこの振り向きしゃがみPは下段攻撃。わかっててもキツイ。

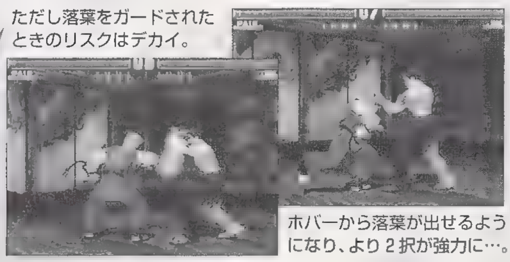
## ランキング&ポイント

| 順位 | キャラクター | 得点 | コメント |
|---|---|---|---|
| 1位 | ロウ | 70P | どちらかというと、相手の技に合わせる防御型。その割に破壊力があるのが強い（アディトシ） |
| 2位 | ニーナ | 64P | 一度ニーナのペースにはまると、抜けるのがキツイ（KMT） |
| 3位 | シャオユウ | 63P | 割り込む場所が非常に少なく、移動も手がつけられない（SHO） |
| 4位 | ポール | 62P | 良くも悪くも安定。富嶽強し！（C・LAN） |
| 5位 | ジュリア | 49P | 素早さ、パワーともに十分だが、攻撃が直線的すぎることが欠点か？（GYU） |
| 6位 | 平八 | 48P | 立ち技の連携が命。奈落払いの弱体化と直線的な攻撃がマイナス（スー） |
| 7位 | レイ | 44P | 旧キャラ共通のアッパーはイケてる。新技に対処法はあれども、あいかわらず「寝レイ」はキツイっす（伊勢猫） |
| 8位 | 仁 | 41P | コマンドのうまさに左右される部分が大きい。立ち状態からの2択が貧弱かも…？（ちゃっきー） |
| 9位 | キング | 35P | 技の判定が強い＝得意間合いが微妙に広くつかまえにくい（C・LAN） |
| 10位 | 闘神 | 32P | 強い部分はたくさんある。他キャラとは違ったバランス。重いけどデカくないことも○（ちゃっきー） |
| 11位 | エディ | 30P | いまだにわかりにくいことは確か。暴れられるといやすぎる（がっちん） |
| 12位 | ファラン | 29P | 下段がないことがマイナス。マスターするまでの道のりが長い（ぴぐ） |
| 13位 | ブライアン | 28P | 軽そうに見えて重い。硬化の短い技が多く、破壊力も抜群。ただ上段が多く、連携も続かない（アディトシ） |
| 14位 | 吉光 | 20P | 基本技の性能が高く、華厳や毒霧といったガード不能技も強い。ただ調子に乗ると自滅する恐れもアリ（GYU） |
| 15位 | オーガ | 11P | 闘神にくらべ、弱い部分が実は多い。足が短いこと、部位カウンターが狙いにくいこと（ちゃっきー） |
| 16位 | ガンジャック | 8P | とにかく減る。下段がいい。強いキャラと弱いキャラがはっきりしている（スー） |
| 17位 | クマ | 2P | かわいそう（C・LAN） |

### 第4位 ポール・

誰もが認める強力キャラ、ポールは落葉のスキの大きさが災いしてか、惜しくもトップ3から漏れてしまった。

しかし崩拳ステップ中に落葉が出せるようになり、より有効な2択を仕掛けられるようになったことと、富嶽という強力な軸移動攻撃を手に入れたことで、戦術的な幅は前作よりも広がったといえる。もちろん往年の2択も健在！間違いなくトップグループの一員だ。



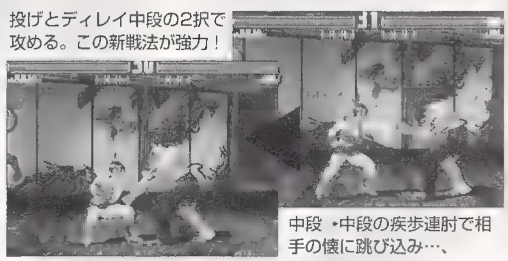
ホバーから落葉が出せるようになり、より2択が強力に…。

ただし落葉をガードされたときのリスクはデカイ。

### 第5位

ポールまでをトップグループとするならば、40ポイント台の評価を得た4キャラがセカンドグループといえる。

まず5位のジュリア。後掃穿弓腿などといった一部の技は弱体化したが、疾歩連肘という強力な中段連携を手に入れたことで、より自由度の高い戦術を築き上げた。威力の高いコンボを決めるチャンスも多く、素早さと攻撃力を兼ね備えたキャラといえる。



投げとディレイ中段の2択で攻める。この新戦法が強力！

中段・中段の疾歩連肘で相手の懐に跳び込み…、

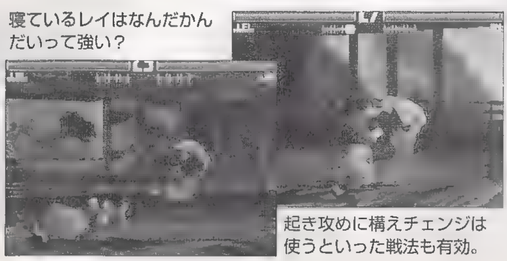
6位は平八。奈落払いの1段目が立ちガード可能になってしまったことが痛いとはいえ、中段の風神拳はやはり強力。ただし風神ステップからの2択だけでは攻めが単調になってしまうので、多門利2段止めなどで連携を作り、相手に手を出させてカウンターを奪うといった戦術で高みをめざしたいところだ。



なにげに美味しい返し技、一徹。勝手に発動してしまうことも…。

奈落の1段目が立ちガード可能になり、大幅にパワーダウン。

7位はレイ。龍声の突進力はやはり脅威。しかし龍声↓五形拳といった安直な攻めで勝ち抜くことはもはやできないので、背中向けや石頭といったトリッキーな攻撃の使い方が勝利のポイントとなるだろう。ただし寝てからの攻めがある以上、レイの強さは判断しづらい。



寝ているレイはなんだかんだいって強い？

起き攻めに構えチェンジは使うといった戦法も有効。

セカンドグループの最後、8位は仁。コンボの起点が豊富で、閃光烈拳や風神拳といった反撃技も強力。しかし一線を乗り越えるためにはそれなりの修練が必要なキャラだ。胴抜きと奈落払いの2択が基本だが、1フレーム風神拳を常時出せるようになれば、闘い方と強さもまた違ったものになる。

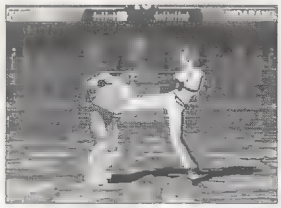


ヒットする前に稲妻が走る1フレーム風神拳。マスターせよ!!

## 第9位〜第11位

サードグループは40ポイント未満〜20ポイント以上のキャラ。セカンドグループに比べ、やや攻守のバランスに難があるキャラが集った。

サードグループのトップ、9位はキング。このキャラは打撃技の判定が強く、あえて投げを重視しなくても十分に勝負していける。Rストレート→Lアッパーからの基本2択以外にも、返し技返し不可のドラゴンスクリューや上段攻撃に対するDDTなど、強さを秘めた要素は豊富にあるハズだ。


抜けることができないキングの返し技。ファランにはキツイ？

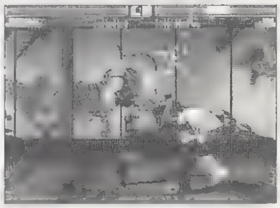
10位はなんと闘神。意外に思う読者も多いかもしれないが、このキャラは他キャラとは毛色の違った強さを持っている。下LPからの2択とガード不能技による起き攻めが強力で、コンボの威力も高い。また重いわりに体が大きくないことも強さのポイントだ。

11位はエディ。このキャラは、技ひとつひとつの威力が高いので、初心者には派生技にシフトさせていくだけで容易に勝つことができる。しかし攻撃のルートを理解している相手には、フェイント技を駆使するなどといったテクニカルな要素が求められるため、この順位に落ち着いた。

12位はファラン。ガードされても攻撃の優先権が残る技を数多く持ち、対策を知らない相手にはラッシュで押し切ることもできるが、下段が少ないため、連携を見切られ始めると苦しくなってくる。スピンキックの使いどころがポイントだ。


連携を止めにくる相手にはスピンキックで対抗したい。

13位はブライアンだ。連携は多彩だが、これが決定打になるとは考えにくい。連携で相手の反撃を誘って、ライジングコンビネーションやリフトアッパー、ニークラッシュなどをぶち込むといったことが戦術の狙いである以上、安定した勝利は難しいといえる。


連携で反撃を誘い、カウンターを狙うことがブライアンの信条。

14位はからくり宇宙忍者、吉光。LPやステップインアッパー、ミドルキックなどの基本技の性能が高く、強力なガード不能技（華厳と毒霧）も持っているので、本来ならもう少し上を望めるはずである。

しかし手数の多さの割に決定打がないような印象を受けてしまい、このような順位となってしまった。


華厳などのガード不能技を使いこなせば、地位はさらにあがるハズ。

## 第15位〜第17位

15位はオーガ。闘神よりも技が多いので強そうに思えるが、その体格のデメリットはやはり大きい。細かいことだが、闘神に比べ足が短いことも欠点といえる。


闘神よりも技は多いが、体の大きさがネックのオーガ。

16位、ガン・ジャック。このキャラも体の大きさが災いして、下位グループ入りとなった。しかし一発の威力が高く、またバリエーションに富んだ攻撃が豊富に揃っているので、攻めに転じればかなりイケるハズだ。

そしてラストの17位は、やはりクマ。あくまでペットキャラとしての調整なのか、他キャラにぬきんでた要素は見受けられないが、8フレームで発生するベアヘブンキャノンをうまく使えば、勝機が見えないこともない。

### 鉄拳3キャラ使用率表

| | PLABO・千日前店 | | PLAYMAX新宿店 | |
|---|---|---|---|---|
| 順位 | キャラクター | % | キャラクター | % |
| 1位 | ポール | 12.5 | 仁 | 11.5 |
| 2位 | キング | 9.6 | ポール | 10.5 |
| 3位 | 仁 | 9.0 | ロウ | 9.6 |
| 4位 | エディ | 8.1 | キング | 9.1 |
| 5位 | ファラン | 8.1 | ニーナ | 8.7 |
| 6位 | シャオユウ | 7.9 | ファラン | 8.4 |
| 7位 | ニーナ | 7.7 | レイ | 7.5 |
| 8位 | ロウ | 6.9 | シャオユウ | 5.3 |
| 9位 | レイ | 6.0 | 平八 | 5.3 |
| 10位 | 吉光 | 5.4 | エディ | 5.1 |
| 11位 | 平八 | 4.9 | 吉光 | 4.9 |
| 12位 | ブライアン | 3.5 | ジュリア | 4.4 |
| 13位 | ジュリア | 3.1 | ブライアン | 3.1 |
| 14位 | 木人 | 1.9 | 木人 | 2.3 |
| 15位 | オーガ | 1.4 | ガンジャック | 1.3 |
| 16位 | クマ | 1.3 | オーガ | 1.1 |
| 17位 | ガンジャック | 1.2 | クマ | 1.1 |
| 18位 | 闘神 | 0.6 | 闘神 | 0.8 |

キャラ使用率を探る

### 突発コラム 東西の文化の違いについて…

「東京と大阪では芸風が違うよ」

海老山という偽りの名を持つ、鉄拳界ではかなり名の知られた某ライター（ナントカ党とかいうところの偉い人）に、こんな話を聞いた。ちなみにここでいう芸風とはプレイスタイルのこと。これについては詳しいことは何も言えないが、芸風が違うということは人気キャラクターも違うハズ。

そこで「鉄拳3の担当としては、東西のキャラ人気ぐらい知っとかなければイカン！」と思い、さっそく鉄拳3が盛り上がっている関東と関西のナムコ直営2店舗に取材を申し込んだ（金と時間がないのでFAX取材）。

本来ならお客さんをかたっぱしからとっつかまえて好みを白状させるといった手段を取りたかったが、さすがにそんな店員はいないだろうと思い、デモで表示されるキャラクターの使用率をリストアップしてもらうことで調査方法は決定。

そしてこちらが事前に予想していたとおり、鉄拳の顔である仁や比較的マスターしやすいポールの人気は高く、逆にタイムリリースキャラクターの人気は総じて低いといった結果が返ってきた。

しかしよく見れば東京で人気のロウやニーナといったキャラが大阪ではあまりウケず、反対に東京ではあまり見かけないエディの人気がなぜか高いらしいということがわかった。

いったいこの違いは何を意味しているのか。5位にファラン、6位にシャオユウがつけていることからも、大阪では鉄拳3から登場した新キャラクターの人気が高く、反対に東京では前作から引き続き登場したキャラの人気が高いとの分析が成り立つが、真相は依然謎のまま。まあ、くだんの芸風の違いを知らない限り、理解できないのも当然といえば当然か。ということであくまで参考程度に…。


関西ではエディなど新キャラが人気らしい…。

# ランキングよりもまだまだイケる！担当おすすめピックアップキャラ

## 風間仁

[illegible]にまかせて1フレ風神を振り回せ!!

鉄拳3がリリースされてから、開発者の思惑通りなのかはわからないが、全キャラ中ちょうど真ん中あたりのポジションに収まっていた感のある仁。それは立ち状態から、強力な浮かせ技がなくなった、つまり風神拳が中段から上段に変更されたことが一番大きいだろう。

そんななかで発見された「1フレーム風神拳」は、レバーの➘とRPをまったく同時に入力せねば発生しないと、コマンドの難度は高めだが、マスターすれば、ガードされても相手をはじいて、心理的に不利（実際有利なのだが）を誘い、カウンターヒットでもノーマルヒットと同様の浮き、魔神拳カウンターヒットから浮かすことができるなどの追加効果が加わった。

もし失敗しても、その場合に出やすいショートアッパーがヒットすれば、2択ながらそのよろけ中に風神拳をヒットさせることができ、発生が遅く、上段のやられ判定が残ってしまう、「奈落払い」の下段攻撃を使用しなくてもいいぐらいの2択が完成し、所々で1フレ風神を完全にマスターしたプレイヤーも出現してかなり猛威を振るった。

「単純にキツイ2択の連携」を装備していない仁だが、1フレ風神拳を完全にマスターすれば上位キャラにもひけをとらずに渡り合っていける。


入力に失敗して右アッパーが出たら、風神拳でフォローして浮かせよう。


1フレ風神拳ならガードをはじき飛ばすことができる。

## 闘神

インフィニティキックコンボの使い方がポイント

ボスキャラということもあってか、おみそ的な見方をされがちなオーガ。強い弱いは別として、対戦における使用率は極端に低い。しかし第2形態はともかく、第1形態のほうは面白味と強さを兼ね備えた正統派キャラなのだ。

オーガをやるなら第2形態、と考える人は多い。その理由は第2形態のほうが技が多く、強そうなイメージがあるからだろう。しかし実際には、第1形態のほうが優れた点が多い。まず小さいこと。ダウン時にヒットする技は通常のキャラと同じで、そのくせ体重は重く浮きは低い。

そして一番重要なのが足の長さ。ライジングトーキックという武器を最大限に生かせるほか、空中コンボも第2形態に比べて入りやすい。そのうえ第2形態よりも蹴り攻撃が急所にヒットしやすく、同じ攻撃でより大きなダメージを与えることも少なくない。

その最たる例が、インフィニティーキックコンボ。4発までほぼ連続ヒットするこの技、第2形態の場合には4発ヒットでせいぜい3分の1強だが、第1形態の場合にはゲージ約半分を奪う。発生10フレームというこの技を、下段ガード後や上段をしゃがんでかわしたあとの反撃技や、しゃがみパンチ後の2択などに使っていくことで闘神の強さはさらに躍進するだろう。


闘神なら同じ技でもこれだけ減る。闘神あなどりがたし!!


オーガのインフィニティキックコンボ4段の威力はこの程度。

## ガンジャック

ディフェンスは難しいがオフェンスはイケる

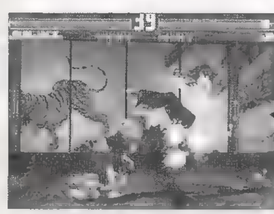
ガン・ジャック（以下ＧＪ）は、一般的に弱いと捉えられがちなキャラだ。

その最大の理由は体の大きさにあるといえる。確かにノーマルサイズのキャラでは考えられないような攻撃で、倒れているところを攻められてしまうため、一度転ばされてしまうと、2度と立ち上がれないまま倒されてしまうことも多い。

しかし体が大きいことが必ずしもデメリットにつながるというわけではない。他キャラに比べてパンチ技のリーチが長く、ひとつひとつの技の攻撃力が高いといったメリットもあるのだ。実際、メガトンパンチやブラボーナックルといった強力な技がカウンターで決まれば、相手の体力を一気に半分近く奪うことも珍しくはない。

また体格の大きさとは関係ないが、立ち状態からはパワーシザースとライトニングハンド、しゃがみ状態ならバイオレンスアッパーとメルトダウンといった強力な2択攻撃を仕掛けられるので、戦術的にも決して他キャラにひけをとらない。

つまりＧＪは受けにまわると弱いが、攻めに転じればある意味強いキャラといえる。もちろん受けで堪え忍ぶことが難しいからこそ、弱いといわれるのだが、そこを乗り越えれば上をめざせるハズだ。


下段のメルトダウンによる２択は基本中の基本だ。


ＧＪはしゃがみ状態からの攻撃が強い!!中段のバイオレンスアッパーと…、

## 木人

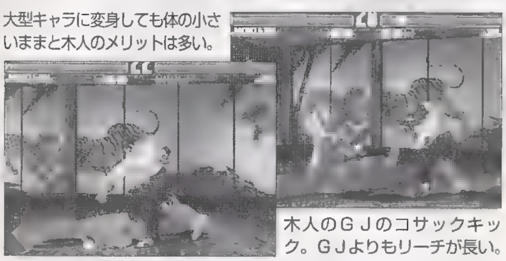
ただのコンパチキャラじゃない！

今回のキャラクターランキングにはあえて掲載しなかった木人。しかし木人には木人なりの個性というものがある。

たとえばガン・ジャックやクマといった大型キャラに変身した場合、キック系の技のリーチが伸び、なおかつ大型キャラ特有のダウン時のリスクがなくなるといった利点が生まれる。もちろん攻撃力の高さはそのまま。一応パンチ系のリーチは短くなるが、与えられる恩恵に比べればさして問題にはならないだろう。

こうした例がある以上、木人を単なる1キャラとして扱うことができないということが、ランキングに掲載しなかった最大の理由だ。

大型キャラに変身しても体の小さいままと木人のメリットは多い。


木人のＧＪのコサックキック。ＧＪよりもリーチが長い。

## 1年間のまとめと今後について…

開発バージョンの画面写真公開から1年以上もの間、鉄拳3の連載は続いてきましたが、今回で遂に一応の終わりを迎えることになりました。

各担当がそれぞれ読者の求める情報と攻略を提供できるように心がけたつもりですが、手落ちもかなりあったと反省しています。

ところで今回の企画はいかがだったでしょう?攻略要素はまったくないですが「まあ、こんなのもアリかな」と楽しんでもらえたら幸いです。

ＰＳ版の画面写真も公開され、まだまだ盛り上がる鉄拳3。連載終了とはいえ、ネタの集まり次第では不定期で記事を掲載していくつもりなので、今後ともよろしく。では。


コミック 虎の穴
商業誌・同人誌・ホビーアイテムをTELにて注文できます。
冬コミケ終了後、同人誌、即大量入荷
営業時間12:00〜21:00・FAX24H
☎03-5256-2889
FAX03-5256-2898(24H)
http://www.Toranoana.co.jp
①氏名 ②生年月日 ③TEL番号 ④〒・住所 ⑤注文番号 ⑥タイトル ⑦冊数をお知らせ ⑧合計金額
① 電話・FAX・WWWにて注文
1回にお届けする商品は何冊でも手数料は同じ
商品が届く
② 郵便小為替＋手紙
●CHARACTERS No.3985 価格¥800 ★パワーグラディション 七瀬葵先生の小説イラストの原画集。カラーもあり!
●らくがきチョップ参 No.4189 価格¥1100 ★寿ちょっぷ ことぶきつかさ先生のハイレベルなラフ本です。
●オペラ屋ディンドンドン No.4928 価格¥1100 ★勇者屋 クラ☆リッサ先生のオペラ屋家族の4コママンガです
●No.4929 価格¥500 ★勇者屋 クラ☆リッサ先生のガオ本。爆笑必至のオススメ本。
●科法 No 4969 価格¥800 ★薄荷屋 この美しい漫画の世界をぜひご堪能下さい!
●HAPPY HOUR No.4907 価格¥600 ★独裁主義 マルチの隠された機能が明らかに。ファン必見です。
●それだけでしあわせ No.4847 価格¥600 ★まくねいる工房 リーフファン大満足の一冊。マルチがカワイイです。
●春風にのせて No.4745 価格¥700 ★はちみつぱい 作者とお話してる気分になる、女性の描いたリーノ本
●NEXT KING No.4669 価格¥700 ★うにいくら丼 隅から隅までネクキンにこだわった楽しい一冊。
●ねぇ王子様ボクと組もうよぉ☆ No 4837 価格¥900 ★うにいくら丼 王子様になりたくなっちゃうネクストキング本。
●LONE HAWK Vol.3 No.4941 価格¥900 ★KICS鷹羽陣 妖怪の血をひく女子高生達の日常を描いたマンガ。
●NICE AGE No.4940 価格¥900 ★AOIプロジェクト 多彩なジャンルが詰まったきみづか葵さんの個人誌
年齢フリー 18歳未満の方でも購入できます。
●HARD LIPS No.4653 価格¥600 ★猫丸印 リリスやバレッタなど女性キャラが大活躍
●MAGIC ANT No.4999 価格¥1300 ★すたじお☆たぱたぱ ストーリーマンガで初心者にも解り易いMagic本
●Reincarnation No.4696 価格¥1000 ★BELL'S BRAND アンミラが誘う心の旅。意識と快楽と再生の詩⇔死?
●じょうずな猫のつかまえかた。 No.4803 価格¥900 ★PIN & TED ネコミミのネコミミによるネコミミのための本です。
●カプコン学園 No.4798 価格¥600 ★琴村屋 さくらが弟とファミコン対決。虹色町ネタもある一冊
●君と僕はこの戦いで何を失いそして何… No.4668 価格¥900 ★うにいくら丼 戦いで人を殺したラムザの心。ディリータとの友情。
●BERGERAC KNIGHT No.4804 価格¥700 ★PIN&TED 4コマがとっても笑えるウテナ本。オススメです。
●EVA FIX No.3070 価格¥1300 ★チョコレートショップ オリジナルエヴァの設定と美麗イラストが満載の一冊
18禁商品は本誌ではこれ以上お見せ出来ません!
もっと多くの作品がほしい方は ①虎通カタログを見て注文 ②パソパラを見て注文
900アイテム満載の全国通販 虎通10号好評発売中! 価格400円 詳しくは5256-2889まで
●O MY SADNESS EPISODE TWO No 4659 価格¥1,200 ★bolze ntさんによる最高の女神様本!おすすめです!
●ウテナウ、テナイ!!(改訂版 No.3699 価格¥700 ★Anorak Post あきよし先生のウテナ本です。綺麗で感激します。
No 3447 価格¥1300 ★介錯 介錯先生の新刊は大人気のウテナ本です。買いです!
●Angel Smile No 41/2 価格¥1000 ★夜間飛行 マルチが男子生徒に襲われ…。ファンには涙モノ!
●THE YURI & FRIENDS 97 No 4687 価格¥800 ★彩画堂 キング、ちずる、舞のお姉さま相手にユリが乱れまくる
●ただいま一5 No 3390 価格¥1100 ★あると屋 セイヴァーやKOFのキャラが激しく乱れます。濃い作品。
●お約束の地FINAL No 4939 価格¥1100 ★真・異形派倶楽部 究極形態になったセフィロスの触手がユフィを襲う。
●FEBURARY No.4971 価格¥1100 ★スタジオ・ワラビー 根性で〇ん〇ん生えた一乃Xあかりがとっても過激に
●センチメンタルグラフティ本気汁ク No5012 価格¥1300 ★大坂魂 またまたポスターが付いてオススメのセチメン本。
ADULT 18禁
注)パソパラ・ゲーメスト・メガストア・ZIP等で新刊の入荷情報が違います。
営業時間 年中無休
1号店 2号店 3号店 4号店
JR秋葉原駅 神田明神通り 中央通り 公園
秋葉原の虎の穴で貴方の作品を置きませんか?
同人誌 同人ソフト 大募集!!
まず!TELにて御連絡後見本誌、見本ソフトを御送りください
何か解らないことがありましたら、担当までドシドシお問い合わせください! 初めての委託の方でも安心サポートシステムです。
(注)当店では海賊版同人誌の取り扱いは致しておりません
これ以外のアイテム満載の全国通販
虎通11号 1/20発売! 価格400円 詳しくは5256-2889まで
当然のことですが… 直接お店でも買えます!
売り
1号店 各種カード(MTG)/同人誌・イベントカタログ
2号店3F.4F 新書フロア/最新のコミックが即日入荷、あきらめないで虎にはあるかも
3号店 同人誌フロア/同人誌・同人ソフト・同人アイテム
4号店 売り買いフロア/古同人誌・少女写真集・特価本
買い
全国のコミック、同人誌、少女写真集求む!
50冊以上なら着払いOK。詳しくはTELにて
(注)着払いは、成人コミック・同人誌に限る。(03-5256-2019)







彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO

**株式会社 彩京** 〒164 東京都中野区中央5丁目8番5号 オースミビル2F TEL／03-5340-8768(代表) ホームページ http://mailhost.net/~psikyo/

---

**開発スタッフ募集**
■職　　種／デザイナー・プログラマー・広報スタッフ　■応募資格／短大・専門学校卒以上。経験者優遇
■勤 務 地／京都・大阪　■応募方法／まずは履歴書、職務経歴書をご郵送下さい。

# 天使





クール


ハリー・ネス


鬼瓦寅男（おにかわらとらお）

## 彩京より、新・対戦型 格闘ゲーム 見参！

「ストライカーズ1945シリーズ」「戦国シリーズ」でシューティング業界に名高い彩京から、何と対戦型格闘ゲームの新作が発表された。その名も「堕落天使」。今回は第一報ということで、メインキャラクターのイラストを中心に、ゲームの世界観を紹介していこう。

まずはキャラクターのイラストを見てみよう。彩京は新作のたびに、各界の有名イラストレーターを起用することで話題になるが、今回は、何度か本誌でもイラストを掲載させていただいた、もりおかしんいち氏がキャラクターのヴィジュアル面を担当されることになった。他の対戦格闘ゲームとはひと味違ったタッチのイラストだけに、非常に興味深いところだ。

現在のところ、プレイヤーが操作できるキャラクターは8人。見たところ女性キャラクターが2人、男性が6人という構成になっているようだが、彼らの格闘スタイルは何か？生い立ちは？背後関係は？など、まだまだ気になることは多い。本誌でも、追って続報を紹介していくので、そちらを楽しみに待っていてほしい。








ルチオ・ロッシ




# The Fallen Angels

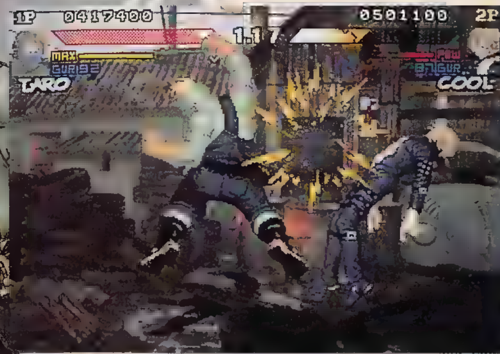
※画面写真は、すべて開発中のものです。ご了承ください。

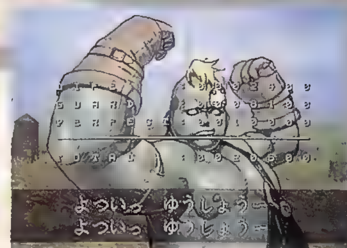
98年、彩京の1作目を飾るのは、なんと対戦格闘ゲームだ！

# 堕落天使™
# The Fallen Angels



タロウ






壬生灰児(みぶはいじ)

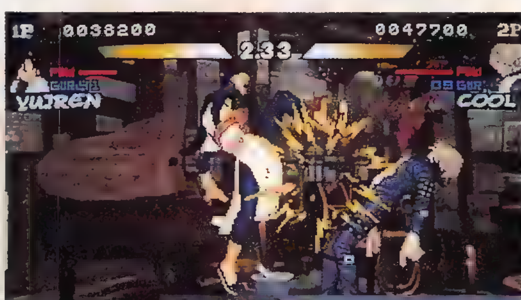


結蓮(ゆいれん)

## 世界観とゲームシステムについて

堕落天使の舞台となるのは、西暦2010年、大規模な地震による地殻変動で、大陸から分断された都市。世紀末には、大規模なネットワークによって管理されたこの街も、災害の被害からは逃れる術を持たなかった。孤立したこの街を待っていたのは、荒廃と退廃。そしてこの街は皮肉を込め、最後の楽園「EDEN」と呼ばれるようになった…。

このように、退廃的な近未来的世界観を持つこのゲームだが、内容のほうはストイックな対戦格闘ゲームである。オーソドックスに1対1で試合を行い、システムとして「前後ダッシュ」「ダウン回避」「投げキャンセル」「パワー溜め」「かわし」等の要素が取り入れられている。ここまでは現在の格闘ゲームでメジャーなシステムなので、読者の皆さんは違和感なく入っていけることと思うが、堕落天使のオリジナルシステムとして「裏ニュートラル」という概念が取り入れられている。現在のところ、裏ニュートラルの全貌は謎だが、新概念としての期待は高まるばかりだ。（善之字元帥）



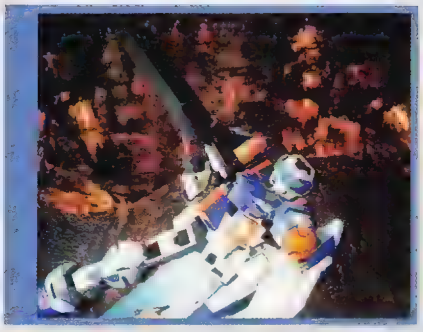






結蘭(ゆいらん)



電脳戦機バーチャロン・オラトリオタングラムが発表されてから、今まで、テムジン、ライデン、フェイ・イェン・ザ・ナイトの機体紹介をしてきた。全体のストーリーは全くわからない状態だったのだが、やっとストーリーの片鱗を知ることができたので、紹介していこうと思う。

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON

# 電脳戦機バーチャロン

## ORATORIO TANGRAM
## オラトリオ・タングラム

今年最後の情報でストーリーを紹介して、一段落できたわけだが、読者のみんなはまだまだたくさんの情報を知りたいというのが本音だろう。

しかし、ゲーメストのほうでもこれ以上の情報を知らされてはいないのだ。

全12機種の内、3機体しか紹介していないし、それ以外の9機体は、AMショーバージョンで使用可能だったサイファー、アファームド・ザ・バトラー、グリス・ボック以外6機体の情報は全くの未知数だ。

ドルカスやバル・バス・バウはいるのか、また全く新しい4機種はどういった形をしているのか、謎は深まる一方だ。

来年には、情報が入り次第どんどん紹介していくので、今ははやる気持ちを抑えてじっくり待っていてほしい。

### SITUATION

ムーンゲートの覚醒は人為的なものだった。
大いなる禁忌、O.M.G.はDN社をして崩壊の危機にいたらしめ、
ほぐれたDNAからは、対抗勢力RNAが勃興した。
両者はVRの開発拠点である9つのプラントの所有権を巡って争い
収束の兆しはまったく見られなかった。

V.C.a4年、事態は一つのクライマックスを迎える。
時空因果律制御機構「タングラム」を根幹とする第9プラントが
突如として実空間から消失したのだ。
ムーンゲートの制御さえも可能とするこのプラントを失うことは
地球圏への絶対的な危機の到来を意味した。

「タングラムを探せ！」
失われた第9プラントを見いだし、これを占有する者が
膠着した状況のイニシアチブを握れることは確実だった。
DNA、及びRNAの各派に属するVR戦隊は
かつてない規模での統合再編成を経て各地に展開された。

今、新たなる戦いの幕が切って落とされたのである。







## 電脳戦記黙示録(C.T.R.)とは…

一昨年冬から第一次作戦行動が開始された、コードネーム〝OPERATION MOON-GATE〟は各エリアでかなりの激戦が展開され、今現在もなお交戦が継続中である。ここではきたるべき第二次作戦行動開始時刻に備え、従属パイロットの戦術レベルの向上と、新規パイロットの導入、また知識の拡大を意図するものである。

# 電脳戦記黙示録 VIRTUAL-ON

CYBER TROOPERS REVELATION



## CLOSE FIGHT

バーチャロイドが人型兵器だからこそできるファクターの一つ「近接戦闘」。いわゆる格闘戦だが、バーチャロイドの格闘戦用武器は、体当たりなどの例外を除いて、高出力なビームソード系が多数存在し、よってこれを制すると敵機に多大なるダメージを与えることができる。この戦術の流れの重要な一角を担う近接戦闘を数回に分けて講義しよう。

### DOUBLE ROCK-ON

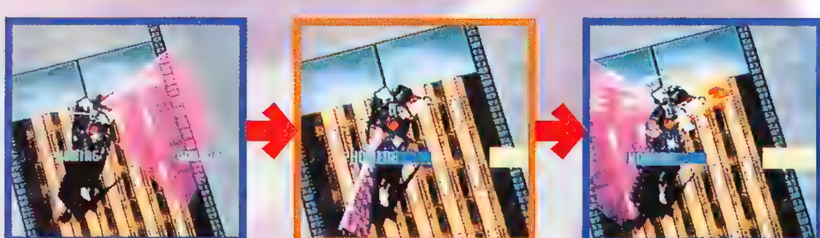
まず近接戦闘用武器は、敵機をダブルロックオンしていないと発動しないということを念頭においてほしい。ダブルロックオンとは敵機に一定以上接近した場合にのみ敵機に表示されるマーキングで、通常のロックオン表示が二重になり、その状態で任意のトリガーを引くことによって、近接兵器が発動する。どのトリガーを引いたかにより、発動する近接兵器もそれぞれの性能が異なるので、しっかりと個々の性能を把握することが重要だ。その中でもアファームドのビームトンファーのみ例外で、通常では敵機との距離が100m以内に近づかなければダブルロックオンできないが、ビームトンファーのみ139.9m以内であれば、ダブルロックオンせずとも近接戦闘を仕掛けるようになっている。ダブルロックオン圏内であれば、通常エネルギー制限のある、テムジンのビームソードや、アファームドのビームトンファーは、無制限に使用可能となる。シングルロックオン状態で、トリガーを引き続けて攻撃を行っている場合に、敵機がダブルロックオン圏内に進入してくると、自動的に近接兵器が発動するケースがあり、それを敵機に回避され、手痛い反撃をされる場合もあるので、距離計には常に十分な注意をはらってほしい。



### COMBINATION

バーチャロイドの近接戦闘用兵器は、任意のトリガーを引くことによって、攻撃が異なると述べた。バーチャロイドの攻撃用トリガーは二つ設置されているので、よって近接戦闘用兵機も2種類ということになる(テムジン、アファームドのみ両トリガー攻撃があるので3種類)。これらを組み合わせることによって、連続で近接戦闘用兵器を発動させることができ、これにより敵機に反撃のスキを与えず攻撃が可能となる。





#### 接近戦闘用兵器コンビネーション

| | |
|---|---|
| ドルカス<br>アファームド<br>バル-バス-バウ<br>ベルグドル<br>ライデン | R→R<br>R→L<br>L→L<br>L→R |
| テムジン | R→R、L→L |
| フェイ-イェン | R→L、L→R |
| バイパーII | R→L(無限) |

#### WHAT'S NEXT!?

次回も引き続き、近接戦闘のより高度なテクニックの講義を予定している。全国大会FINAL-MISSIONの予選も始まったばかりなので、多くのパイロットの参加を心から期待している。また、第二次作戦の概要も徐々に判明しつつあるので、そちらも期待していてほしい。それでは次回で。

# 君もバサーになれる！

担当：神保町バサーズ

# GetBass™
## SEGA BASS FISHING.



発売されて2週間ぐらいたったが、みんなもうプレイしてみたかな？

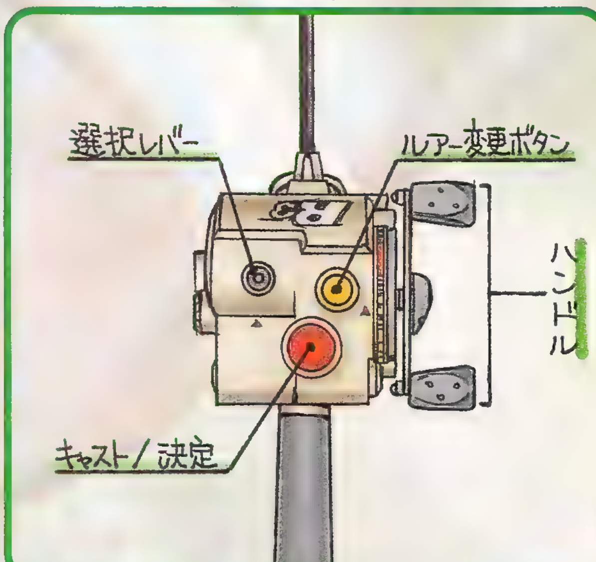
今までは、たいした紹介をしていなかったため、今回からバッチリ攻略していこうと思うので、期待してほしい。それでは、一流のバサー（バス釣りをする人）になるためにみんなで勉強していこう。

## 操作 OPERATION 説明

ゲームを始める前に、ゲットバスの独特なコントローラーの説明をしよう。ゲームをするときは、筐体に設置された小さなロッド（竿）を持つことになる。

このコントローラーにはリール（糸巻き）がついており、このリールでルアーにアクションを加え、バスを釣る訳だが、リールには小さなレバーと2つのボタンがついている。レバーは、釣り場の選択や、ルアーの選択、またキャストポイント（ルアーを落とす場所）を選択するのに使用する。ボタンは、大小2つのボタンがついており、大きいボタンがキャストボタンで、画面上で竿を振ってルアーを投げる動作や、ルアー選択の決定に使用する。小さなボタンは、ルアーを変更したいときに使うボタンで、キャストする前であればいつでもルアーの変更をすることができるのだ。

このレバーとボタンはルアーを投げ込んだら使うことがなく、後は主にロッド操作とリール操作だけになる。




## 釣るまでの PROCESS プロセス

では実際にゲーム開始からバスを釣り上げるまでのプロセスを細かく紹介していくのでしっかり覚えよう。

### 釣り場選び

まず、ゲームを始めたら3つ用意されている釣り場ステージから好きな場所を選択する。

釣り場はLODGE（宿下）、CAPE（岬）、INLET（入り江）の3つ。

LODGEは湖の宿にある、船着き場のような場所で釣ることになる。水深は比較的浅く、船着き場の木柱といった障害物が多い。

CAPEは湖の岸にむけて、ルアーをキャストするタイプの場所で、枯れ木や、生い茂った樹の葉といった、自然のイメージが強い。水深は深いので、リールを巻くと沈むようなルアーを使っていくのがいいだろう。

INLETは水門の前でバスを狙う場所で、コンクリートのすきまなど、バスがいそうなポイントはたくさんある。水深は浅すぎず、深すぎずといった感じだ。




釣り場は好きな場所を選ぼう。

### ルアーの選択

場所を選んだら、次はルアーの選択をする。

ルアーには、イージー、ノーマル、ディフィカルトのランク付けがされていて、ランクに応じて、ルアーの操作が難しくなっている。

初めは、イージーのルアーを選択し、慣れてきたらいろんなルアーを使うようにするといいだろう。



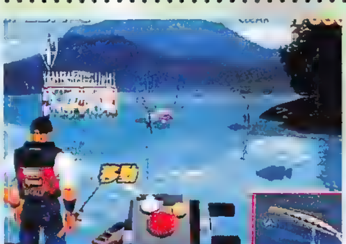

初めはイージーのルアーがオススメ。

### キャスト

ルアーの選択の次はキャストだ。

レバーで投げたい場所が決まったらキャストボタンを押すだけ。

これだけなのだが、一つ注意したいことがある。



魚影を確認することは非常に大事だ。

それは、バスのいる場所を知ることだ。バスのいる場所を知るには、水面にうっすら見えるバスの魚影を確認することだ。

水面にバスの魚影がないところにルアーを投げても、バスがいないことがあるので、しっかりと見極めることが大切だ。

## リーリング（糸を巻く）

ルアーが着水したらリーリングの開始だ。ルアーを生かすも殺すもこの動作にかかっているといっても過言ではない。

バスは、ルアーの動きや、ルアーが発する音などに引き寄せられる。

小魚を見立てたルアーは、なるべく弱った小魚に見せるのが望ましい。よって、リールをガンガンまいて、生きのいい小魚を演出してもバスはよってこないのだ。

ルアーにアクションを加えるには、リーリングを不規則にしてやればいいのだ。

普通に巻いて、ときには速く、ときには止めてみるといった動作で、ルアーはさまざまなアクションを演出してくれる。



さまざまなアクションが必要になる。

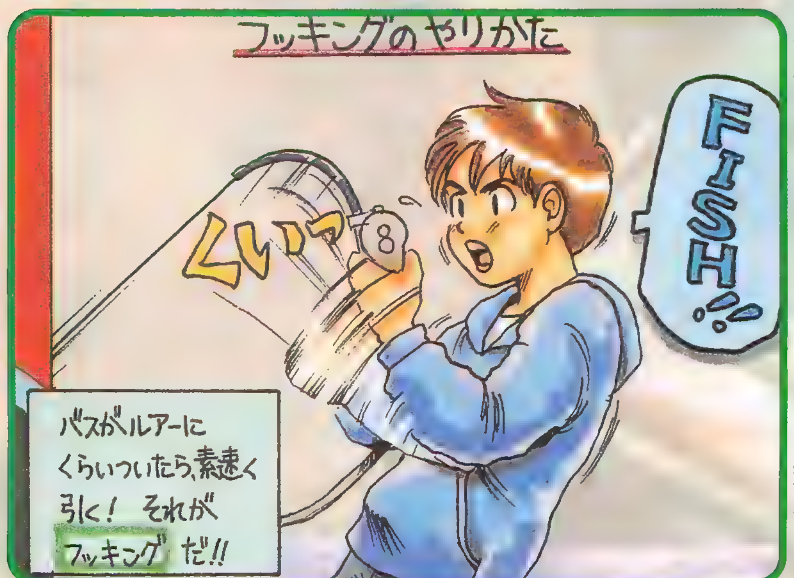
また、ルアーにアクションを加えるにはリーリングだけではなく、ロッドを細かく振る動作によってもアクションを加えることができるので、リーリングと同時にロッドアクションをすることも忘れないでほしい。

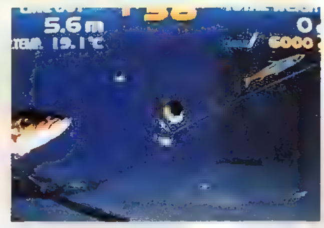
他にも、ルアーが障害物に当たって発する音にもバスは引かれるので試してみるのもいいだろう。

## バスがヒットしたら

ルアーにバスが食らいついたら、フッキングをしなければならない。

フッキングとはルアーの針を、バスの口にしっかり食い込ませることをいう動作だ。



バスがくらいついたら…、

このフッキングをするには、バスが食らいついた直後に、糸を引っ張るように、ロッドを引けばいい。

糸を引っ張るのも、リールを巻いて引っ張るのではなくロッドでアワせるのだ。

フッキングが遅いとバスが逃げてしまう恐れがあるので、しっかりアワせよう。

フッキングが成功したら、そこからバスとの格闘が始まるわけだが、ここで注意したいポイントは2つある。

1つは、バスの抵抗に対して無理にリールを巻くと糸が切れる恐れがあるということだ。

糸の耐久性は、画面右端にあるゲージを見ることによって知ることができ、ゲージが赤くなって満タンになると糸は切れてしまうので、ゲージが赤くなったらリールを巻くのを止めてみよう。



すぐにフッキングだ！



糸が切れないようにリールを止めよう。

もう1つは、逆に糸がたるみ過ぎてもバスは逃げてしまうということだ。

先程とは別にゲージが青くなくなってしまったらルアーがはずれてしまうのだ。

この2つを注意して、引き過ぎず、糸をたるませないように、うまくリールを巻くことが大事なのだ。

## 釣り上げたら…

バスとの格闘に打ち勝ち、ボート近くまで引き寄せることができて初めてバスをゲットすることができる。

釣ったバスには重量があり、各ステージで決められた重量を釣り上げることによって、次のステージへと進めるわけだ。

決められた時間内に、決められた重量を釣り上げるのは至難の業で一筋縄ではいかない。

よって、より大きいバスを釣り上げていくのが最終的な目標なのだ。

以上で一通りのプロセスは紹介したのでわかってもらったと思うが、実際のプレイは非常に迫力があり、なかなか思いどおりにはいかない。

何度もプレイして、いろんなコツを体で覚えてほしい。

これからもゲットバスの攻略は続くので期待してほしい。



スーパービッグ級のバスは一筋縄ではいかないぞ！

## バサ兄いのフィッシング究極大全 其ノ1

いよう、俺だーメスト編集部きっての魚野郎、釣りキチ段平こと刺身仙人こと魚拓の雅ことバサ兄いだ。

今回から約2年にわたり、俺様が釣りや魚に関する超グーな豆知識をみんなに語って自慢するからよ〜く見とけよな。役立つぞう。

んで、栄えある第1回は、「ブラックバス」についてだ。まあ、このゲームの主役でもあるわけだから当然だわな。ここで「サンマの生態」だとか「幻の魚イトウを求めて」とか「リュウグウノツカイ大図鑑」やら「クロダイ釣り入門」なんぞをやっても読者は引いてしまうだろう。そこでブラックバス！コイツをテーマにするあたりが、俺様の賢いところだ。

ブラックバス…和名オオクチバス。北アメリカ原産の淡水魚で、1925年に釣魚・食用魚として芦ノ湖に放流されたのが最初だ。後にルアーフィッシング流行のため各地に放流され、現在は全国に生息するが、環境の悪化・河川のコンクリート化も手伝って、在来魚の減少に拍車をかける存在として害視されている一面もある。

ところが1997年冬、警戒心もなく、口の周りがボロボロになってないきれいなバスが釣り放題しかも10キロ級の大物までいるっちゅう噂の「ゲットバス」がセガから発売!! バサ兄いを驚嘆させる。しかも環境には一切影響なしとくれば、こりゃもう釣るしかねえかなと。じゃまたな。



**バサ兄い** 1970年生まれ。ゲーメスト編集部生粋のバサー。少年時代によく釣りをしたが、バスは餌釣りしかやったことがないらしい。

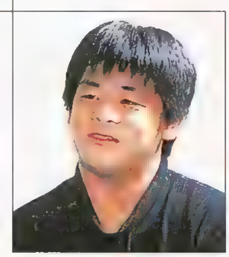
# クリエイターに一番近い場所
# 総合学園ヒューマン・アカデミー

## ゲームをはじめ映画・CMまでも。最先端の3DCGソフトを完全マスター。

ソフトイマージュというソフトを知っていますか？ソフトイマージュは、映画やTVで使われ、ゲーム業界でもグラフィックやムービーを制作する上で使われている3DCGソフトです。ここ総合学園ヒューマン・アカデミーの内田先生は「ソフトイマージュ自体はもう業界では標準ですが、扱えるクリエイターが絶対的に不足しています。グラフィック系の仕事をするのなら、このソフトを使えることは必須です。『本気でマスターしたい』その気持ちがあれば、ゼロから始めても就職できるスキルを身に付けることができます。」と語ってくれました。更に、インターネットで世界中からの最新情報を講義に取り入れているので、常に進歩している業界に対応しているのです。ヒューマン・アカデミーの『3DCGアニメーションSOFTIMAGEマスターコース』には3時間／週1回と4時間／週1回（土曜日）の2つのカリキュラム設定があり、教室が空いているときはマシンをいつでも使えるので、ステップアップを目指す社会人や大学生でも気軽に受講できるのです。ソフトイマージュに興味のある人には絶対おすすめの講座です。







## ゲーム業界で活躍し、ハートに届くゲームを創るために。ヒューマン・アカデミーのプロデビュー塾。

「プロデビュー塾」というゲーム企画の夜間講座では桑田一生君（18）の話を聞きました。桑田君は全日制のゲームクリエイター専攻の1年生でこの講座も受講しているダブル受講の学生。入学後に企画の奥深さを知ったという桑田君は、授業の素晴らしさや時には授業後深夜までも付き合ってくれる先生の熱心さが自分の企画の幅を広げてくれた、と目を輝かせて語ってくれました。「プレイする人のハートに届くゲームを創っていきたい。」と目標を話す桑田君はこの講座を修了して、ひとつたくましくなったようです。ヒューマン・アカデミーではプロデビュー塾の修了者を対象にゲームソフト制作会社協賛によるオーディションを来年4月に開催します。このオーディションはプロデビュー、就職に直結したもので学生はもとより、制作会社も優秀な人材確保のために期待を寄せているこのオーディション。そう、チャンスはヒューマン・アカデミーから始まるのです！

■夜間講座案内

- 3DCGアニメーション SOFTIMAGE(WindowsNT)マスターコース
- DTM（デスクトップミュージック）講座
- キャラクターデザイン（Macintosh）講座
- キャラクターデザイン（グラフィックス）講座
- ゲーム企画／プロデビュー塾
- ゲームプログラマー養成講座
- 声優・ナレーター養成講座
- CD-ROMクリエイター講座

●全日制コースにつきましては、お気軽に入学事務局までお問い合わせ下さい。

■仙台校……〒980 仙台市青葉区花京院2-1-5 第8ダイワビル6F　0120-050-459
■名古屋校…〒460 名古屋市中区栄3-18-1 ナディア・パークビジネスセンタービル9F　TEL:052-262-3277
■大阪校……〒542 大阪市中央区南船場1-17-10　0120-06-8601
■神戸校……〒650 神戸市中央区三宮町1-9-1 三宮センタープラザ東館5F　0120-4953-38
■福岡校……〒810 福岡市中央区天神1-1-1アクロス福岡4F　0120-49-1055

総合学園 ヒューマン・アカデミー

Internet Address http://www.the-human.ac.jp/

〒169 東京都新宿区高田馬場4-4-2　0120-89-1588



学生作品



学生作品

# ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い
始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

## SNK スーパーネオ29タイプⅡ ハイパーネオジオ64搭載 サムライスピリッツ3D



予約受付開始
もちろんローンもOK。

## SEGA ブラストシティ（筐体12ボタンパネル仕様）



通販価格￥240,000(税込)

| | |
|---|---|
| 初回￥22,400 | ￥22,400×11回 |
| 初回￥12,400 | ￥12,400×23回 |
| 初回￥ 9,980 | ￥ 8,300×35回 |

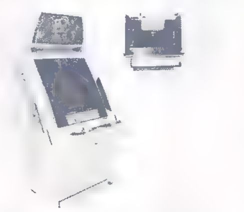
## SEGA ブラストシティ+バーチャファイター3 中古（筐体12ボタンパネル仕様）



通販価格￥580,000(税込)

| | |
|---|---|
| 初回￥54,500 | ￥54,100×11回 |
| 初回￥31,500 | ￥29,900×23回 |
| 初回￥22,660 | ￥20,100×35回 |

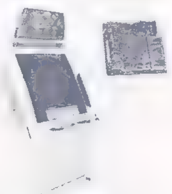
## SEGA ブラストシティ SNK キングオブファイター97' 組込



通販価格￥410,000(税込)

| | |
|---|---|
| 初回￥39,000 | ￥38,200×11回 |
| 初回￥23,100 | ￥21,100×23回 |
| 初回￥16,320 | ￥14,200×35回 |

## SEGA ブラストシティ NAMCO 鉄拳3セット（筐体12ボタンパネル仕様）



通販価格￥500,000(税込)

| | |
|---|---|
| 初回￥47,400 | ￥46,600×11回 |
| 初回￥26,600 | ￥25,800×23回 |
| 初回￥20,500 | ￥17,300×35回 |

## CAPCOM マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター SEGA ブラストシティ 組込（筐体12ボタンパネル仕様）



通販価格￥410,000(税込)

| | |
|---|---|
| 初回￥39,000 | ￥38,200×11回 |
| 初回￥23,100 | ￥21,100×23回 |
| 初回￥16,320 | ￥14,200×35回 |

## SNK 月華の剣士 ボードマスターセット

通販価格￥220,000(税込)

ボードマスター
MV・1A
月華の剣士
ハーネス



| | |
|---|---|
| 初回￥20,900 | ￥20,500×12回 |
| 初回￥12,900 | ￥11,300×23回 |
| 初回￥ 9,440 | ￥ 7,600×35回 |

## SNK キングオブファイター97' ボードマスターセット

通販価格￥180,000(税込)

ボードマスター
MVI
キング97'
ハーネス



| | |
|---|---|
| 初回￥16,800 | ￥16,800×11回 |
| 初回￥ 9,300 | ￥ 9,300×23回 |
| 初回￥ 8,360 | ￥ 6,200×35回 |

## CAPCOM ストⅢ 2ndインパクト ボードマスターセット

通販価格￥240,000(税込)

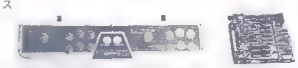


| | |
|---|---|
| 初回￥22,400 | ￥22,400×11回 |
| 初回￥12,400 | ￥12,400×23回 |
| 初回￥ 9,980 | ￥ 8,300×35回 |

## NAMCO 鉄拳3, ボードマスター セット

ボードマスター
鉄拳3
ハーネス

通販価格￥325,000(税込)



| | |
|---|---|
| 初回￥30,700 | ￥30,300×11回 |
| 初回￥18,900 | ￥16,700×23回 |
| 初回￥11,400 | ￥11,300×35回 |

SEGA バーチャファイター3TB (ロムキット)

☆好評発売中!!
☆CAPCOMストⅢ2ndもよろしく!

ローンでご購入の方、お気軽にお問い合わせ下さい。
高くて今すぐ現金はムリという方も、ローンなら楽々ご返済できます。

### CAPCOM

| | |
|---|---|
| ストリートファイターⅢセカンドインパクト | 180,000 |
| 私立ジャスティス学園 | 値引き有り |
| ストリートファイターⅢ | 50,000 |
| ヴァンパイアセイヴァ2（カート・新品） | 109,000 |
| ポケットファイター（カート） | 75,000 |
| ストリートファイターEX | 80,000 |
| マーブルVSストリートファイター（カート | 90,000 |
| D&D（カート） | 20,000 |
| 19XX（カート） | 30,000 |
| マーヴルスーパーヒーローズ（カート） | 20,000 |
| サイバーボッツ（カート） | 12,000 |
| X-MEN（カート） | 10,000 |
| パワードギア（カート | 18,000 |
| トップシークレット | 35,000 |
| ガンスモーク | 35,000 |
| ラストデュエル | 18,000 |
| 殿様の野望 | 8,000 |

### KONAMI

| | |
|---|---|
| ファイティング武術（筐体込み | OP 998,000 |
| グラディウスⅠ（アンプ付） | 55,000 |
| スラムダンク | 25,000 |
| グラディウスⅡ | 40,000 |
| グラディウスⅢ | 30,000 |
| フロッカー | 38,000 |
| セクセクス | 32,000 |
| ときめきメモ対戦パズル玉 | 55,000 |
| セクシーパロディウス | 45,000 |
| ブーヤン | 30,000 |
| ゴルフィンググレイツ2 | 30,000 |
| リーサルエンフォサーズ | 30,000 |
| 出たな ツインビー | 12,000 |
| タイムパイロット84' | 20,000 |
| ピットファイター | 12,000 |
| クォース | 8,000 |
| サプライズアタック | 5,000 |

### NAMCO

| | |
|---|---|
| スーパーワールドスタジアム97'（新品 | 138,000 |
| ダンシングアイ | 65,000 |
| 鉄拳3 | 238,000 |
| ゼヒウス30/G | 55,000 |
| トイポップ | 50,000 |
| グロブダー | 68,000 |
| ファイナルラップR | 50,000 |
| イシターの復活 | 88,000 |
| ドルアーガの塔 | 75,000 |
| リブルラブル | 45,000 |
| マッピー | 42,000 |
| バックランド | 70,000 |
| パック&パル | 45,000 |
| アウトフォクシース | 35,000 |
| ディグダグ | 30,000 |
| ゼヒウス | 28,000 |
| ニューラリーX | 65,000 |
| ワンダーモモ | 80,000 |
| ドラゴンスピリッツ | 55,000 |
| ギャラクシアン | 35,000 |
| ホスコニアン | 45,000 |
| モトス | 32,000 |

### TAITO

| | |
|---|---|
| きらめきスターロード | 値引き有り |
| G-ダライアスver2（新品） | 193,000 |
| プチカラット | 値引き有り |
| パズルボブル2（ロム） | 10,000 |
| ダライアス外伝（ロム） | 20,000 |
| エレベーターアクションリターンズ（ロム） | 20,000 |
| あっかんべえだー（ロム） | 10,000 |
| レイフォース | 88,000 |
| ルナレスキュー（白黒 | 55,000 |
| アルペンスキー | 50,000 |
| インベーダー（カラー） | 50,000 |
| バブルボブル | 32,000 |
| サイレントドラゴン | 15,000 |
| ニンジャキッス | 12,000 |
| 地獄めぐり | 10,000 |
| カゲキ | 8,000 |

### SEGA

| | |
|---|---|
| 花組コラムスサクラ対戦 | 値引き有り |
| バーチャファイター3TB | 188,000 |
| ウインターヒート（新品、カセット | 110,000 |
| バーチャロン（通信基板、パネル付） | 400,000 |
| ラストブロンクス（ジャマハーネス付） | 200,000 |
| テッドオアアライブ（ジャマハーネス付） | 200,000 |
| バーチャファイター3 | 350,000 |
| ソニック・ザ・ファイタース | 150,000 |
| バーチャーファイターKIDS | 80,000 |
| ファイティングバイパーズ（ジャマハーネス付 | 150,000 |
| バーチャーファイター2（ジャマハーネス付 | 100,000 |
| ペンゴ純正 | 60,000 |
| ファイナルアーチ | 60,000 |
| バーチャファイターリミックス | 57,000 |
| テカスリート（ロム） | 15,000 |
| 獣王記 | 12,000 |
| 青春スキャンダル | 30,000 |
| テディボーイブルース | 42,000 |
| モンスターランド | 22,000 |
| サンダーフォースAC | 18,000 |
| ぷよぷよ通 | 12,000 |
| カルティア | 12,000 |
| ゴールデンアックス | 10,000 |

### DECO

| | |
|---|---|
| ダンクドリーム95（新品 | 40,000 |
| 強行突破 | 35,000 |
| マジカルドロップ | 15,000 |
| クルドバスター | 15,000 |
| ダークシールⅡ | 15,000 |
| キャンパスハンティング | 15,000 |
| バックファイヤー | 45,000 |

### IREM

| | |
|---|---|
| アールタイプ レオ | 28,000 |
| フック | 25,000 |
| 快傑やんちゃ丸 | 12,000 |
| 四川省2 | 10,000 |
| ぐっすんおよよ | 10,000 |
| サンダーブラスター | 12,000 |

### BANPRESTO

| | |
|---|---|
| スーパースラムズ | 42,000 |
| ウルトラ警備隊 | 40,000 |
| アルチメイトテニス | 12,000 |

### SNK

| | |
|---|---|
| 月華の剣士（新品） | 126,000 |
| キングオブファイター97' | 80,000 |
| ジョイフルロード | 60,000 |
| MV-1A（新品 | 48,000 |
| バトルフィールド（ループレバー付） | 30,000 |
| A.S.O | 15,000 |
| ストリートスマート | 10,000 |
| スカイソルジャー | 10,000 |
| 航空奇兵物語 | 10,000 |

### ATLUS

| | |
|---|---|
| ヘブンズゲイト（新品 | 125,000 |
| ブレイゾン | 10,000 |

### その他

| | |
|---|---|
| 雷電ファイターズⅡ | 値引き有り |
| スーパーリアル麻雀P7 | 値引き有り |
| 雀々パラダイス2 | 値引き有り |
| ストライカーズ1945Ⅱ | 188,000 |
| ギャロップレーサー2（新品 | 208,000 |
| ミスターDo'sワイルド&ライドと、VSユニコーン2枚セット（音声アンプ付） | 60,000 |
| ボバイ | 45,000 |
| キャノンダンサー | 30,000 |
| スターフォース | 20,000 |
| マリオブラザーズ | 30,000 |
| 疾風魔法大作戦 | 20,000 |
| ホンシャック | 20,000 |
| ドギューン | 10,000 |
| コモラ | 10,000 |
| パング3 | 25,000 |
| ライデン | 20,000 |
| ワールドフリー | 20,000 |
| ダーウィン4078 | 15,000 |
| ソニックウィングス | 10,000 |
| 特価！ 卒業証書 新品 | 20,000 |
| 特価！ ロックマン（新品 | 30,000 |
| カンバート | 18,000 |

買取も致しておりますので、どうぞお気軽にお電話下さい。





TSC
**有限会社 哲信クリエイト**
〒545 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
TEL.FAX 06-719-9919 営業時間 10:00~21:00


●お支払い方法●
- ●銀行振込 ······ 入金確認即商品発送
- ●コレクトサービス ······ 商品代引サービス

振込先、相互信用金庫本店（当）0464186
相互信用金庫本店（普）0030322

# マニアにうれしい 日本信販トライカード 初心者にやさしい




**《入会申し込み受け付け中》**……その場ですぐお買物できるトライメンバーズカード即時発行致します。JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。らくらくショッピングクレジット（3～60回）も取り扱い中。※通販でのクレジットもできます（手続きカンタン）。

| | |
|---|---|
| スーチーパイⅡ（ソフト） | 1,000 |
| ベストバウトボクシング | 25,000 |
| 天聖龍 | 6,000 |
| ぶたさん | 32,000 |
| プラスアルファ | 28,000 |
| ビッグストライカー | 2,000 |
| **<NEO-GEO業務用>** | |
| サムライスピリッツ　～侍魂～ | 新作 |
| 幕末浪漫　月華の剣士 | 新作 |
| ブレイジングスター | 予約受付中 |
| MV1 | 22,000 |
| MV1－A | 特価 |
| MV1－B | 特価 |
| MV1－F | 25,000 |
| MV1－FZ | 25,000 |
| ザ・キングオブファイターズ'97 | 特価 |
| マジカルドロップ3 | 特価 |
| リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 8,000 |
| ブレイカーズ | 15,000 |
| わくわく7 | 15,000 |
| サムライスピリッツ天草降臨 | 8,000 |
| 風雲スーパータッグバトル | 特価 |
| ステークスウィナー2 | 特価 |
| 餓狼伝説 | 1,000 |
| 餓狼伝説2 | 1,000 |
| 餓狼伝説SPECIAL | 1,000 |
| 餓狼伝説3 | 1,000 |
| ギャラクシーファイト | 1,000 |
| クイズキングオブファイターズ | 2,000 |
| クイズ大捜査網 | 2,000 |
| クイズ名探偵ネオ&ジオ | 2,000 |
| ザ・キングオブファイターズ'94 | 1,000 |
| ザ・キングオブファイターズ'95 | 5,000 |
| ザ・キングオブファイターズ'96 | 8,000 |
| サムライスピリッツ | 1,000 |
| サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 | 1,000 |
| 真サムライスピリッツ | 1,000 |
| 神鳳拳 | 10,000 |
| ジョイジョイキッド | 3,000 |
| ステークスウィナー | 4,000 |
| 戦国伝承 | 1,000 |
| 戦国伝承2 | 1,000 |
| ソニックウイングス3 | 10,000 |
| 得点王 | 1,000 |
| 得点王 | 1,000 |
| 得点王3 | 特価 |
| ニンジャマスターズ | 8,000 |
| パニックボンバー | 2,000 |
| パワースパイクⅡ | 1,000 |
| ビューポイント | 10,000 |
| ファイターズヒストリーダイナマイト | 1,000 |
| ファイヤースープレックス | 1,000 |
| フットボールフレンジー | 1,000 |
| フライングパワーディスク | 5,000 |
| 風雲黙示録 | 2,000 |
| ベースボールスターズプロ | 1,000 |
| ベースボールスターズ2 | 1,000 |
| マジカルドロップ2 | 10,000 |
| リーグボウリング | 5,000 |
| リアルバウト餓狼伝説 | 3,000 |

| | |
|---|---|
| 龍虎の拳 | 1,000 |
| 龍虎の拳2 | 1,000 |
| 龍虎の拳外伝 | 2,000 |
| ワールドヒーローズ | 1,000 |
| ワールドヒーローズ2 | 1,000 |
| ワールドヒーローズパーフェクト | 1,000 |
| ワールドヒーローズ2JET | 1,000 |
| 雀神伝説 | 5,000 |
| **<<バンプレスト>** | |
| クイズ美少女戦士セーラームーン | 52,000 |
| 美少女戦士セーラームーン | 30,000 |
| スーパースラムス | 25,000 |
| SDガンダムネオバトリング | 7,000 |
| **<ユニバーサル>** | |
| Mr.Do!VSユニコーン | 15,000 |
| Mr.Do!ワイルドライド | 15,000 |
| Mr.Do!（C） | 2,000 |
| ジャンピングジャック | 18,000 |
| レディバグ | 18,000 |
| **<テクモ>** | |
| ファインドライブ（STVソフト） | 新作 |
| 上海万里の長城（STVソフト） | 特価 |
| デッドオアアライブ | 特価 |
| ギャロップレーサー | 20,000 |
| アルゴスの戦士 | 25,000 |
| S.T.G | 3,000 |
| 能力向上委員会 | 1,000 |
| クイズDNAの反乱 | 1,000 |
| でろーんでろでろ（ソフト） | 1,000 |
| ティードオフ | 2,000 |
| 闘姫伝承エンジェルアイズ | 35,000 |
| 忍者龍剣伝 | 8,000 |
| 雷牙 | 8,000 |
| クイズがくえんパラダイス | 2,000 |
| ワイルドファング | 3,000 |
| ボンジャック | 15,000 |
| ガズラー | 8,000 |
| **<SNK>** | |
| サイコソルジャー | 55,000 |
| アテナ | 20,000 |
| ストリートスマート | 3,000 |
| バトルマニア | 5,000 |
| 名人戦 | 5,000 |
| ハル21 | 18,000 |
| 怒（P無） | 6,000 |
| 怒号層圏（P無） | 15,000 |
| SAR（P無） | 10,000 |
| バトルフィールド（P無） | 8,000 |
| ASO | 18,000 |
| 帰ってきたチャンピオンベースボール | 1,000 |
| ヴァンガードⅡ | 10,000 |
| ワールドウォーズ（P無） | 38,000 |
| タッチダウンフィーバー | 1,000 |
| **<ライジング>** | |
| アームドポリスバトライダー | 予約受付中 |
| 疾風魔法大作戦 | 10,000 |
| **<彩京>** | |
| ゼロカンナー（MODEL2） | 新作 |
| ストライカーズ1945Ⅱ | 特価 |
| ソルディバイド | 15,000 |

| | |
|---|---|
| **<セイブ開発>** | |
| ライデンファイターズ2 | 新作 |
| ライデンファイターズ | 特価 |
| バイパーフェイズワン（ソフト） | 1,000 |
| バイパーフェイズワン・New（ソフト） | 1,000 |
| 戦球 | 35,000 |
| 雷電DX | 30,000 |
| **<カネコ>** | |
| ジャンジャンパラダイス2 | 新作 |
| ジャンジャンパラダイス | 特価 |
| ギャルズパニックS | 特価 |
| 閃激ストライカー | 38,000 |
| さるかにハムぞう（P無し） | 38,000 |
| **<ビスコ>** | |
| スーパーリアル花札恋こいしましょ2（SSV） | 新作 |
| モンスタースライダー | 20,000 |
| ぶろっけん | 6,000 |
| ドリフトアウト | 4,000 |
| スーパーイーグルショット | 4,000 |
| **<ビデオシステム>** | |
| 対戦麻雀ファイナルロマンス4 | 予約受付中 |
| ソニックウイングスリミテッド | 25,000 |
| スパイナルブレイカーズ | 7,000 |
| **<UPL>** | |
| 鋼鉄要塞シュトラール | 12,000 |
| バンダイク | 6,000 |
| **<メトロ>** | |
| バルキューブ | 8,000 |
| ぽいっと | 1,000 |
| だるま道場 | 4,000 |
| **<オルカ>** | |
| リバーパトロール | 50,000 |
| スカイランサー | 10,000 |
| **<その他>** | |
| 赤丸Q上昇ドントアール | 2,000 |
| ばずり | 3,000 |
| 卒業証書 | 2,000 |
| ブレイゾン | 2,000 |
| 連珠貴族 | 3,000 |
| クレイジーコング | 10,000 |
| カンガルー | 12,000 |
| カンガルー（C） | 5,000 |
| 将棋 | 5,000 |
| もうぢゃ | 2,000 |
| ブラックホール | 30,000 |
| セルフィーナ | 14,000 |
| ホールランド | 38,000 |
| マーカム | 6,000 |
| クラッシュローラー | 18,000 |
| クイズ激烈スクランブル | 1,000 |
| オーマイガー！ | 3,000 |
| クレイジークライマー | 35,000 |
| クレイジークライマー2 | 30,000 |
| マジカルエラーをさがせ！ | 1,000 |
| エキサイティングサッカー | 1,000 |
| ミスタークーガー | 5,000 |
| ドリームショッパー | 12,000 |
| プログレス | 2,000 |
| エアーウルフ | 5,000 |
| ボンピングワールド | 3,000 |

## トライ　ホームページ開設！
## http:// www.try-inc.co.jp/

| | |
|---|---|
| 逆転！パズル番長 | 5,000 |
| ススメ！マイルスマイル | 5,000 |
| 燃えよゴンタ!! | 6,000 |
| 上海Ⅱ | 30,000 |
| プレイガール2 | 3,000 |
| スカイスマッシャー | 10,000 |
| ポンポコ | 38,000 |
| ドンキーコング3 | 30,000 |
| ロジックプロ2 | 30,000 |
| **<麻雀>** | |
| スーパーリアル麻雀PⅦ | 新作 |
| ハイパーリアクション2 | 35,000 |
| ラブリーポップ麻雀雀々しましょ | 特価 |
| スーパーリアル麻雀PV | 10,000 |
| スーパーリアル麻雀PⅢ | 4,000 |
| スーパーリアル麻雀PⅡ | 4,000 |
| 麻雀4姉妹若草物語 | 20,000 |
| 麻雀同級生 | 12,000 |
| 対戦麻雀ファイナルロマンス2 | 48,000 |
| ファイナルロマンス | 5,000 |
| プリンセスリーグ | 3,000 |
| 麻雀学園（卒業編） | 4,000 |
| 麻雀ビタミンC | 2,000 |
| 麻雀大予言 | 2,000 |
| 麻雀夏物語 | 2,000 |
| お雀子クラブ | 2,000 |
| ねるとん牌鯨団 | 2,000 |
| レディーハンター | 2,000 |
| スーパー㊕版 | 15,000 |
| ミラージュ　妖獣麻雀伝 | 2,000 |
| グッとE雀 | 2,000 |
| とってもE雀 | 2,000 |
| アイドル麻雀放送局 | 2,000 |
| 熱血　麻雀宣言！ | 2,000 |
| 美女っ子学園 | 2,000 |
| とってもE雀 | 2,000 |
| 実録㊙麻雀 | 2,000 |
| ウルトラ㊙麻雀 | 2,000 |
| 麻雀遊技 | 2,000 |
| プロ麻雀　極 | 5,000 |
| 麻雀ビタミンC | 2,000 |
| 麻雀フライデー | 2,000 |
| まーじゃん競馬王 | 2,000 |
| 麻雀恋のマジックポーション | 2,000 |
| 雀士 | 2,000 |
| 龍雀 | 2,000 |
| 麻雀やるなら | 2,000 |

| | |
|---|---|
| **<花札>** | |
| 恋こいしましょ | 20,000 |
| 華の舞 | 3,000 |
| 華弥生 | 3,000 |
| 華折鶴 | 4,000 |
| **<下取りコーナー>** | |
| バーチャストライカー2 | 相談 |
| バーチャストライカー | 相談 |
| ダイナマイトベースボール'97 | 相談 |
| デッドオアアライブ（Bタイプ） | 相談 |
| ラストブロンクス | 相談 |
| ファイティングバイパース | 相談 |
| ブラッディロア | 相談 |
| 怒首領蜂 | 相談 |
| ライデンファイターズ | 相談 |
| タンクフォース | 相談 |
| ナイトスラッシャーズ | 相談 |
| エドウードランディー | 相談 |
| ザ・グレートラグタイムショー | 相談 |
| 究極戦隊ダダンダーン | 相談 |
| 鉄拳3 | 相談 |
| ザ・キングオブファイターズ'97 | 相談 |
| ポケットファイター | 相談 |
| MSHvsストリートファイター | 相談 |
| X-MENvsストリートファイター | 相談 |
| ストリートファイターEXplus | 相談 |
| ストリートファイターEX | 相談 |
| ダンジョン&ドラゴンズシャドーオーバーミスタラ | 相談 |
| エイリアンVSプレデター | 相談 |
| スーパーマッスルボマー | 相談 |
| ダンシングアイ | 相談 |
| レイストーム | 相談 |
| サイキックフォースEX | 相談 |
| ダンクマニア | 相談 |
| ドラダーンマイト | 相談 |
| バトルガレッガ | 35,000 |
| アーガス | 相談 |
| サイオン | 相談 |
| ザビガ | 相談 |
| ダッシュ野郎 | 5,000 |
| ライトブリンカー | 15,000 |
| チェルノブ | 10,000 |

### トライ年末年始のご案内

~27日　通常営業
（AM10:00開店　PM8:00閉店）

28日~31日　特別営業
（AM10:00開店　PM6:30閉店）

元旦　休業

2日~4日　特別営業
（AM10:00開店　PM6:30閉店）

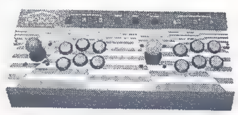
5日~　通常営業
（AM10:00開店　PM8:00閉店）

**シグマ電子**




AV-5000　¥26,000

**KIC**



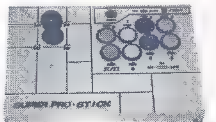
パナカスタムロング ¥34,000

**ハッピー商会**



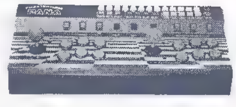
VEGA Jr.　¥29,800

**シグマ電子**




Σ-8000　¥15,800

**KIC**



パナツインロング ¥38,000

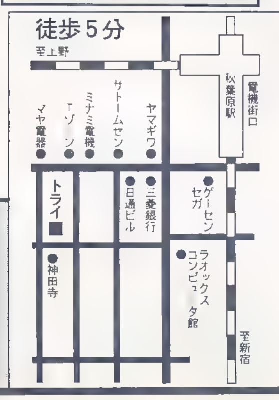
**ハッピー商会**



VEGA JR.DX　¥36,800
個別連射可能

## アーケード基板
## 高額買取り中!!




株式会社
# トライ

住所　〒101 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階
営業時間：10時～8時 日曜・祭日は10時～6時半 年中無休
**TEL.03-5295-0667** FAX.03-5295-1958

当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には基板の割引をいたします。
お支払は現金書留またはヤマトコレクトサービス（商品代引き）をご利用ください。

# マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

**ストリートファイターⅢ 3rd IMPACT**
**サイキックフォース2012**
**ストリートファイターZERO3**
**予約受付中！**

| | |
|---|---|
| **〈カプコン〉** | |
| ストリートファイターⅢ3rd IMPACT | 予約受付中 |
| 私立ジャスティス学園 | 新作 |
| ストリートファイターⅢ2nd IMPACT | 特価 |
| ストリートファイターⅢ | 特価 |
| ウォーザード | 特価 |
| ストリートファイターEXplus | 特価 |
| ストリートファイターEX | 特価 |
| **★CP SYSTEMⅡ★** | |
| ポケットファイター（ソフト） | 特価 |
| ヴァンパイアセイヴァー（ソフト） | 特価 |
| ヴァンパイアセイヴァー2（ソフト） | 特価 |
| ヴァンパイアハンター2（ソフト） | 持価 |
| MSHvsストリートファイター（ソフト） | 特価 |
| X-MENvsストリートファイター（ソフト） | 特価 |
| バトルサーキット（ソフト） | 25,000 |
| クイズなないろドリームス（ソフト） | 8,000 |
| ストリートファイターZERO（ソフト） | 3,000 |
| ストリートファイターZERO2（ソフト） | 4,000 |
| ストリートファイターZERO2ALPHA（ソフト） | 20,000 |
| ストリートファイター ALPHA2（ソフト） | 5,000 |
| ロックマン2（ソフト） | 持価 |
| スーパーパズルファイターⅡX（ソフト） | 5,000 |
| D&Dシャドーオーバーミスタラ（ソフト） | 特価 |
| 19XX（ソフト） | 35,000 |
| マーブルスーパーヒーローズ（ソフト） | 15,000 |
| ヴァンパイアハンター（ソフト） | 4,000 |
| サイバーボッツ（ソフト） | 12,000 |
| X-MEN（ソフト） | 6,000 |
| パワードギア（ソフト） | 15,000 |
| スーパーマッスルボマー（ソフト） | 10,000 |
| ヴァンパイア（ソフト） | 3,000 |
| エイリアンvsプレデター（ソフト） | 28,000 |
| スーパーストリートファイターⅡX（ソフト） | 4,000 |
| D&Dタワーオブドゥーム（ソフト） | 15,000 |
| スーパーストリートファイターⅡ（ソフト） | 2,000 |
| ガンスモーク | 25,000 |
| マッドギア | 3,000 |
| ファイナルファイト | 15,000 |
| ナイツオブザラウンド | 14,000 |
| 天地を喰らう | 20,000 |
| ストリートファイターⅡ | 6,000 |
| ストリートファイターⅡ' | 7,000 |
| ストリートファイターⅡ'ターボ | 8,000 |
| ストリートファイター（海外） | 15,000 |
| エリア88 | 25,000 |
| キャプテンコマンドー | 15,000 |
| クイズアンドドラゴンズ | 4,000 |
| クイズ殿様の野望2 | 4,000 |
| カプコンワールド2 | 8,000 |
| トップシークレット | 25,000 |
| 1942 | 8,000 |
| ソンソン | 8,000 |
| **〈アイレム〉** | |
| エックスマルチプライ | 16,000 |
| クイズF1 1.2フィニッシュ | 1,000 |
| ドリームサッカー'94 | 15,000 |
| メジャータイトル2 | 4,000 |
| ロードランナー4 | 20,000 |
| **〈セガ〉** | |
| **★MODEL3★** | |
| バーチャファイター3tb（PCBH付き） | 特価 |
| バーチャファイター3tb（筐体一式） | 特価 |
| バーチャファイター3（PCBH付き） | 特価 |
| **★MODEL2★** | |
| ダイナマイトベースボール'97 | 特価 |
| ラストブロンクス（H付き） | 特価 |
| ファイティングバイパーズ（H付き） | 特価 |
| バーチャファイター2.1（H付き） | 38,000 |
| バーチャファイター2（H付き） | 35,000 |
| **★ST-V★** | |
| サクラ対戦花組対戦コラムス（ソフト） | 特価 |
| コットン2（ソフト） | 特価 |
| ウインターヒート（ソフト） | 特価 |
| ぷよぷよSUN（ソフト） | 8,000 |
| コラムス'97（ソフト） | 10,000 |
| 蒼穹紅蓮隊（ソフト） | 7,000 |
| サンドアール（ソフト） | 1,000 |
| バーチャファイターリミックス（ソフト） | 1,000 |
| バーチャファイターキッズ（ソフト） | 1,000 |
| ペブルビーチ・ザ・グレイトショット（ソフト） | 1,000 |
| エジホン探偵事務所（ソフト） | 2,000 |
| ゴールデンアックス・ザ・デュエル（ソフト） | 1,000 |
| カロリーくんvsモグラニアン | 15,000 |
| テトリス | 6,000 |
| レッスルウォー | 3,000 |
| サイバーポリス イースワット | 5,000 |
| サンダーフォースAC | 8,000 |
| ボナンザブラザーズ | 8,000 |
| クイズめくるめくストーリー | 1,000 |
| ぷよぷよ | 2,000 |
| ぷよぷよ通 | 8,000 |
| コラムス | 2,000 |
| タントアール | 2,000 |
| イチダントアール | 2,000 |
| **〈コナミ〉** | |
| ハイパーオリンピックinNAGANO | 新作 |
| ファイティング武術 | 特価 |
| ときめきメモリアルおしえてYour heart（筐体一式） | 特価 |
| ウェデングラプソディ | 特価 |
| 進め対戦ぱずるだま | 5,000 |
| 実況パワフルプロ野球'96 | 5,000 |
| **★SYSTEM GX★** | |
| ウイニングスパイク | 特価 |
| 対戦とっかえだま | 28,000 |
| サッカースーパースターズ | 25,000 |
| ときメモ対戦ぱずるだま（ソフト） | 5,000 |
| 沙羅曼蛇2（ソフト） | 1,000 |
| だい好キッス（ソフト） | 5,000 |
| ゴルフィンググレイツ2（P付き） | 25,000 |
| ツインビーヤッホー（ソフト） | 1,000 |
| 対戦ぱずるだま（ソフト） | 1,000 |
| ガイアポリス | 22,000 |
| スラムダンク | 7,000 |
| パロディウスだ！ | 4,000 |
| グラディウスⅡ | 12,000 |
| ストラテジーX | 25,000 |
| アミダー | 15,000 |
| ブーヤン | 15,000 |
| サーカスチャーリー | 8,000 |
| サプライズアタック | 3,000 |
| A-JAX | 20,000 |
| ライフフォース | 25,000 |
| クレイジーコップ | 10,000 |
| サンダークロス | 20,000 |
| M.I.A | 20,000 |
| ゴルフィンググレイツ（P無し） | 1,000 |
| クイズ学問ノススメ | 2,000 |
| スクランブル | 25,000 |
| スーパーコブラ | 25,000 |
| **〈データイースト〉** | |
| マジカルドロップ | 3,000 |
| 空手道 | 5,000 |
| 強行突破 | 7,000 |
| バッテンオハラのスチャラカ空中戦 | 23,000 |
| バックファイア | 15,000 |
| ウルフファング | 15,000 |
| ワンダープラネット | 6,000 |
| **〈東亜プラン〉** | |
| 達人王 | 8,000 |
| ドギューン | 10,000 |
| **〈タイトー〉** | |
| サイキックフォース2012 | 予約受付中 |
| パズルボブル4（F3） | 予約受付中 |
| プチカラット（F3） | 新作 |
| G-DARIUS | 特価 |
| G-DARIUS Ver.2 | 新作 |
| きらめきスターロード（F3） | 新作 |
| まじかるでーとドキドキ告白大作戦（ソフト） | 4,000 |
| **★F3 SYSTEM★** | |
| エレベーターアクションリターンズ（ソフト） | 3,000 |
| パズルボブル2（ソフト） | 特価 |
| 究極タイガーⅡ（ソフト） | 1,000 |
| 逆鱗弾（ソフト） | 1,000 |
| ダライアス外伝（ソフト） | 3,000 |
| バブルシンフォニー（ソフト） | 2,000 |
| あっかんべえだあー（ソフト） | 2,000 |
| スペースインベーダーDX | 4,000 |
| ライディングファイト | 20,000 |
| クイズショーバイショーバイ | 2,000 |
| クイズクエスト | 4,000 |
| サイレントドラゴン | 10,000 |
| アルペンスキー | 35,000 |
| ジャングルキング | 18,000 |
| ジャングルキング（海外） | 15,000 |
| グレートソードマン | 28,000 |
| キック&ラン | 3,000 |
| アルバレスタ | 10,000 |
| ドリフトアウト | 4,000 |
| ウォリアーブレード | 15,000 |
| ヒット・ジ・アイス | 3,000 |
| タイガーヘリ（C） | 4,000 |
| バブルボブル | 15,000 |
| ナイトストライカー（PCB） | 28,000 |
| ギャラクティックストーム（PCB） | 28,000 |
| **〈ナムコ〉** | |
| ニアガイツ | 予約受付中 |
| 闘魂烈伝3 | 予約受付中 |
| リベログランデ | 新作 |
| 鉄拳3 | 特価 |
| 鉄拳2Ver.B | 特価 |
| ソウルエッジVer.Ⅱ | 特価 |
| スタースイープ | 25,000 |
| ナムコクラシックコレクション VOL2 | 38,000 |
| サイバーコマンド（筐体一式） | 150,000 |
| ダンシングアイ | 60,000 |
| 子育てクイズマイエンジェル | 3,000 |
| ワルキューレの伝説 | 40,000 |
| バーニングフォース | 20,000 |
| マーベルランド | 20,000 |
| ドラゴンセイバー | 20,000 |
| イシターの復活 | 50,000 |
| タンクバタリアン | 60,000 |
| ギャラガ | 4,000 |
| ギャラガ（C）（ギャラック） | 2,000 |
| フォゾン | 58,000 |
| ボスコニアン（海外） | 15,000 |
| ゼビウス | 10,000 |
| バラデューク | 10,000 |
| ギャプラス | 10,000 |
| 妖怪道中記（ロム） | 5,000 |
| エメラルディア | 4,000 |
| 熱闘！激闘！クイズ島 | 2,000 |
| スーパーワールドコート | 4,000 |
| F/A | 14,000 |
| **〈テクノス〉** | |
| ザインド・スリーナ | 12,000 |
| レッスルフェスト | 10,000 |
| **〈ジャレコ〉** | |
| VS雀士ブランニュースターズ（対戦基板） | 特価 |
| テトリスプラス2 | 特価 |
| 流星雀士キララスター | 32,000 |
| ゲーム天国 | 28,000 |
| テトリスプラス | 28,000 |
| スーチーパイⅡ | 25,000 |
| グラティア | 28,000 |
| ゲーム天国（ソフト） | 1,000 |
| 麻雀エンジェルキッス（ソフト） | 3,000 |
| 湾岸戦争（ソフト） | 5,000 |
| テトリスプラス（ソフト） | 8,000 |

## カプコン

### Q-グランダム25

ゲームの迫力を倍増させる通信・対戦機能搭載。
迫力の立体サウンド、Qサウンドシステム対応。

**¥68,000〜**




## タイトー



カナリー ¥60,000〜

## アイレム



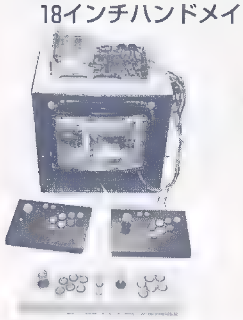
マドンナ ¥68,000〜

## コナミ



DOMY Jr. ¥70,000〜

## 18インチハンドメイドモニター



コントローラー（1P）
8ボタンタイプ
電源・ハーネス付
¥98,000

ストⅡタイプ
¥70,000

別売コントローラー（重り付）
※コントローラーは4本まで取付可能
¥10,000

新品¥68,000 中古¥46,000

## セガ



エアロシティ ¥58,000〜

## セガ



アストロシティ ¥100,000〜

## ジャレコ



PONY markⅣ ¥60,000〜

**基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。常時1000枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールBOXの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。**

# ドリームToco(トコ)

**あら!!**
**こんなに安くて良いのかしらん!?**

## 年末年始営業のお知らせ

**年末は31日まで営業(29～31日は10:00～18:00営業)年始は5日よりの営業(営業時間通常通り)となります。**

なお、5日には目玉商品を2～3タイトル予定しております。

## リスト請求方法

○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、80円切手3枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。(1ヶ月分)

インストカード・取説の有無ハーネスの種類他、確認・質問はお客様のほうからお願いします。
故障以外の返品・交換は一切承りません。

### カプコン

| | |
|---|---|
| ヴァンパイアハンター2 | 73,000 |
| ヴァンパイアセイヴァー2 | 63,000 |
| ヴァンパイアセイヴァー | 32,000 |
| ヴァンパイアハンター | 30,000 |
| ヴァンパイア | 29,000 |
| ストZERO2アルファ | 36,000 |
| ストリートファイターZERO2 | 31,000 |
| ストリートファイターZERO | 29,000 |
| X-MENvsストリートファイター | 58,000 |
| X-MEN | 32,000 |
| スーパーパズルファイターⅡX | 31,000 |
| D&Dシャドーオーバーミスタラ | 53,000 |

### ナムコ

| | |
|---|---|
| ギャラガ | 3,000 |
| ギャプラス | 7,000 |
| スカイキッド | 28,000 |
| ディグダグ | 6,000 |
| バラデューク | 15,000 |
| ドルアーガの塔 | 35,000 |
| マッピー | 10,000 |
| モトス | 23,000 |
| ロンパーズ | 30,000 |
| タンクフォース | 28,000 |
| ブレイザー | 30,000 |
| デンジャラスシード | 25,000 |

## FAXでリストが取りだせます

①06-488-4891をダイヤルする
②ガイダンスの後BOX番号195#をダイヤルする
③ガイダンスに従い、発信音の後スタートボタンを押す(情報料無料)

## 基板高額買取!

○買取表は約1ヶ月前の価格です。
○価格、買取方法は事前にTEL確認して下さい。表に出ていない物もOKです。

### 麻雀・花札

| | |
|---|---|
| E雀ハイスクール | 48,000 |
| ジャンジャンパラダイス | 35,000 |
| 雀々しましょ | 25,000 |
| vs雀士ブランニュースター | 32,000 |
| バーチャル麻雀 | 63,000 |
| 極S | 58,000 |
| ファイナルロマンスR(C付) | 45,000 |
| ファイナルロマンス2(C付) | 23,000 |
| スーパー華パラダイス | 4,000 |
| 笑いの華天使 | 4,000 |
| 華折鶴 | 4,000 |
| 華弥生 | 2,000 |

### MVSカセット

| | |
|---|---|
| キングオブファイターズ'97 | 63,000 |
| キングオブファイターズ'96 | 7,000 |
| キングオブファイターズ'95 | 4,000 |
| キングオブファイターズ'94 | 800 |
| リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 7,000 |
| リアルバウト餓狼伝説 | 2,000 |
| ダブルドラゴン | 6,000 |
| ステークスウィナー2 | 6,000 |
| 龍虎の拳2 | 800 |
| ワールドヒーローズ2JET | 6,000 |
| ニンジャマスターズ | 6,000 |
| パワースパイクスⅡ | 1,000 |

### その他

| | |
|---|---|
| レイフォース | 15,000 |
| グリッドシーカー | 18,000 |
| クイズクレヨンしんちゃん | 1,000 |
| クイズ世界はSHOW byショーバイ | 1,000 |
| Gダライアス | 58,000 |
| ガルディア | 10,000 |
| ウォーリーを探せ(P無) | 500 |
| ツインビーヤッホー | 18,000 |
| 対戦ぱずるだま | 18,000 |
| 沙羅曼蛇2 | 18,000 |
| ウェディングラプソディ | 28,000 |
| トライゴン | 12,000 |
| ギャルズパニック | 5,000 |
| 忍者龍剣伝(P無) | 7,000 |
| クイズがくえんパラダイス | 2,000 |
| ワールドカップ(P無) | 500 |
| エクストリーム・ダウンヒル | 3,000 |
| ロジックプロ | 10,000 |
| ぱづり | 2,000 |
| ぷるるん | 2,000 |
| ぽいっと | 2,000 |
| もうぢゃ | 2,000 |
| サンダー&ライトニング | 3,000 |
| ぶろっけん | 6,000 |
| ハイパーデュエル | 10,000 |

### 各種ロム・サブ

| | |
|---|---|
| さるかにハムぞう(P無) | 2,000 |
| ギャルズパニック4遊 | 3,000 |
| 閃激ストライカー | 12,000 |
| グルーブオンファイト | 8,000 |
| 紫炎龍 | 7,000 |
| 蒼穹紅蓮隊 | 4,000 |
| ぷよぷよSUN | 6,000 |
| コラムス'97 | 5,000 |
| あっかんべぇだぁ～ | 2,000 |
| エレベーターアクションリターンズ | 2,000 |
| カイザーナックル | 300 |
| クイズシアター | 1,000 |
| ダライアス外伝 | 3,000 |
| バブルシンフォニー | 5,000 |
| バブルメモリーズ | 18,000 |
| 森口博子のクイズでヒューヒュー | 1,000 |
| 逆鱗弾 | 2,000 |
| 究極タイガー2 | 2,000 |
| パズルボブル2 | 300 |
| パズルボブル2X | 3,000 |
| パズルボブル3 | 18,000 |
| アルカノイドリターンズ(P無) | 5,000 |
| アルカノイドリターンズ(P付) | 10,000 |
| ウイニングスパイク | 12,000 |
| サッカースーパースターズ(C付) | 18,000 |

### 買取表

| | |
|---|---|
| ポケットファイター | 75,000 |
| カプコンスポーツクラブ | 65,000 |
| スーパーマッスルボマー | 22,000 |
| エイリアンVSプレデター | 35,000 |
| マーヴルスーパーヒーローズ | 30,000 |
| 将棋の達人 | 10,000 |
| ネオボンバーマン | 20,000 |
| メタルスラッグ | 10,000 |
| ティンクルスタースプライツ | 15,000 |
| サンダークロス | 8,000 |
| サンダークロスⅡ | 7,000 |
| レイストーム | 20,000 |
| まじかるでーと卒業告白大作戦 | 15,000 |
| ナムコシステム各種 | 15,000～ |
| クイズセーラームーン | 15,000 |
| ギャルズパニックS | 25,000 |
| 女流将棋教室 | 20,000 |
| 怒首領蜂 | 75,000 |
| バトルガレッガ | 25,000 |
| きらめきスターロード | 50,000 |
| ST-Vマザーボード | 42,000 |
| 雷龍2 | 15,000 |
| 得点王4 | 12,000 |
| 中国龍Ⅱ | 30,000 |
| ハイパーリアクション2 | 30,000 |

●受付時間　平日11:00～20:30
　　　　　　土　13:00～20:30
●定休日　日・祝祭日(臨時休業もあります)

とことんやるなら **ドリームToco(トコ)**

**(当店は通販専門店です)**

〒330 埼玉県大宮市丸ケ崎町4-7 TEL048-685-9834

## お知らせ

**●価格は全て消費税別です。**
**●商品の価格・在庫は常に変動していますのでお気軽にTEL下さい。**
**●在庫リストは月2回発行になりました。(月始・中旬頃です)**

# 年を越してもゲーム&ゲーム!!

# ミルキーウェイ

TEL.052-262-3295
FAX.052-262-2373

ニコスとオリコが使えます。カードがなくてもOK!

〒460
名古屋市中区
大須3-5-13ハセビル2F

営業 11:00AM~7:00PM
毎週水・木曜定休です。
12/29~1/3まではお休みです。

## 新作予約OK!!

まずはお電話下さい。まってます。

## 今なら間に合う1月号DM!!

・月に一度、在庫リストをお届けします。TELかFAXにて早めにお申し込み下さい。(無料です)

**最新入荷&レトロをチェック!**

・お支払いは便利なヤマトコレクトサービス(宅急便の代引)か現金書留です。
・価格や在庫は変動しますので必ずご確認下さい。

今年もどうぞよろしくお願いします

## '98は1月4日11:00AMにOPENです。是非遊びに来て下さいねっ!

### カプコン

| | |
|---|---|
| CPSⅡマザー | Tel |
| ポケットファイター | Tel |
| ヴァンパイアセイヴァー2 | Tel |
| ヴァンパイアセイヴァー | Tel |
| ヴァンパイアハンター2 | Tel |
| マーブルvsストリートファイター | Tel |
| X-MENvsストリートファイター | Tel |
| ストZERO2α | 24,000 |
| ストZERO2 | 8,000 |
| ストZERO | 3,000 |
| ヴァンパイアハンター | 8,000 |
| ヴァンパイア | 5,000 |
| サイバーボッツ | 15,000 |
| パワードギア | 16,000 |
| 虹色町の奇跡 | 15,000 |
| スーパーマッスルボマー | 12,000 |
| スーパーストⅡX | 5,000 |
| スーパーパズルファイターⅡX | 8,000 |
| (↑以上ロムです) | |
| ガンスモーク | 30,000 |
| サイドアームズ | 12,000 |
| ストリートファイター | 15,000 |
| ストⅡ | 5,000 |
| ストⅡ' | 6,000 |
| ストⅡ'ターボ | 7,000 |
| ナイツオブザラウンド | 12,000 |
| 魔界村 | 18,000 |

### ナムコ

| | |
|---|---|
| F/A | 15,000 |
| アウトフォクシーズ | 25,000 |
| アサルト(P付) | 25,000 |
| オーダイン | 24,000 |
| ギャプラス | 12,000 |
| ギャラガ | 5,000 |
| クラックス | 3,000 |
| グロブダー | 26,000 |
| コズモビデオ | 10,000 |
| タンクフォース | 22,000 |
| ファイネストアワー | 58,000 |
| モトス | 35,000 |
| メトロクロス | 33,000 |
| 鉄拳2ver.β | Tel |
| 鉄拳3 | Tel |

### コナミ

| | |
|---|---|
| GXマザー | Tel |
| ときメモぱずるだま | 5,000 |
| サラマンダ2 | 2,000 |
| (↑以上ロムです) | |
| A-JAX | 18,000 |
| ガイアポリス | 18,000 |
| アステリスク | 20,000 |
| グリーンベレー | 8,000 |
| サンダークロスⅡ | 20,000 |
| ザ・ハスラー | 4,000 |
| スクランブル(?) | 6,000 |
| タイムパイロット | 15,000 |
| タイムパイロット84 | 14,000 |
| ツインビー(ロム版) | 55,000 |
| ハイパーオリンピック | 15,000 |
| ロードファイター | 12,000 |
| 魂斗羅 | 12,000 |
| 出たな!!ツインビー | 5,000 |

### セガ

| | |
|---|---|
| エクイテス | 33,000 |
| ガルディア | 8,000 |
| クラウンゴルフ | 2,000 |
| コラムスⅡ | 2,000 |
| ゴールデンアックス | 12,000 |
| サンダーフォックスAC | 6,000 |
| シンドバッドミステリー | 24,000 |
| タイムスキャナー(P付) | 15,000 |
| ティップタップ | 28,000 |
| ピットフォールⅡ | 25,000 |
| フラッシュポイント | 3,000 |
| ミスターバイキング | 35,000 |
| ロボレス2001 | 15,000 |
| 獣王記 | 5,000 |
| 上海万里の長城(ロム) | 24,000 |
| 蒼穹紅蓮隊(ロム) | 8,000 |
| ぷよぷよSUN(ロム) | 16,000 |

### タイトー

| | |
|---|---|
| SDRミッション | 5,000 |
| まじかるデ~ト | 20,000 |
| スーパークイックス | 5,000 |
| タイガーヘリ | 8,000 |
| ティンスター | 24,000 |
| バトルシャーク | 7,000 |
| バブルボブル | 18,000 |
| ヘビーユニット | 5,000 |
| メタルブラック | 18,000 |
| ライトブリンガー | 25,000 |
| レイストーム | 32,000 |
| レインボーアイランド | 18,000 |
| ワイルドウエスタン(P無) | 30,000 |
| 黄金の城 | 28,000 |
| 影の伝説 | 20,000 |

### アイレム

| | |
|---|---|
| エアデュエル | 10,000 |
| ギャロップ | 6,000 |
| ジッピーレース | 5,000 |
| パーフェクトソルジャー | 18,000 |

### データイースト

| | |
|---|---|
| B-ウイング | 25,000 |
| のぼらんか | 18,000 |
| カルノフ | 8,000 |
| ザビガ | 35,000 |
| ジェネシス | 28,000 |
| タンブルポップ | 6,000 |
| バーニンラバー(?) | 3,000 |
| マジカルドロップ | 5,000 |
| ワンダープラネット | 12,000 |
| 空牙 | 15,000 |

### テクモ

| | |
|---|---|
| アルゴスの戦士 | 25,000 |
| ガズラー | 15,000 |
| サボテンボンバーズ | 8,000 |
| シルクワーム | 6,000 |
| ジェミニウイング | 10,000 |
| スイマー | 15,000 |
| スターフォース | 18,000 |
| ソロモンの鍵 | 45,000 |
| ワールドカップ | 2,000 |
| 闘姫伝承 | 28,000 |
| 忍者龍剣伝 | 12,000 |
| 脳力向上委員会 | 3,000 |

### MVS

| | |
|---|---|
| MVSマザー各種 | Tel |

ソフトたくさんあります。詳しくはTelまたはDMで!!

### 麻雀

| | |
|---|---|
| スーパーリアル麻雀P1~7 | Tel |
| おとなの麻雀 | 500 |
| アマンドピンキー | 1,000 |
| カメラ小僧 | 1,000 |
| ギャルの開花 | 500 |
| スーパー華パラダイス | 3,000 |
| チャレンジガール | 10,000 |
| トリプルウォーズ | 3,000 |
| ナイトギャル | 1,000 |
| ハウスマヌカン | 500 |
| パステルギャル | 500 |
| ロイヤルナイト | 500 |
| スーパー㊙版 | 12,000 |
| 麻雀学園・卒業編 | 1,000 |
| 麻雀刺客 | 10,000 |
| 他いろいろ | |

### その他

| | |
|---|---|
| ガンダーラ | 25,000 |
| クイズセーラームーン | 48,000 |
| セーラームーン | 28,000 |
| ウェルトリス | 3,000 |
| ラビオレプス | 12,000 |
| ポップフレーマー | 15,000 |
| アテナ | 22,000 |
| アマテラス | 8,000 |
| マグマックス | 7,000 |
| エキサイティングアワー | 5,000 |
| コンバットライブス | 3,000 |
| ダブルドラゴン | 6,000 |
| ドンデンラバー | 8,000 |
| JUJU伝説 | 7,000 |
| アトミックロボキッド | 7,000 |
| ウォー・オブ・エアロ | 6,000 |
| オセロ | 5,000 |
| クラッシュローラー | 8,000 |
| ストリーキング(H付) | 22,000 |
| ゼロウイング | 12,000 |
| ソルディバイド | 25,000 |
| ドギューン | 10,000 |
| バツグン | 12,000 |
| パルパルークの伝説 | 4,000 |
| プリメーラ | 3,000 |
| マジカルキャット | 8,000 |
| Mr.Do! | 12,000 |
| 燃えよゴンタ | 5,000 |
| 雷電DX | 32,000 |
| 戦国ブレード | 25,000 |

続きはDMで!!

**基板もモチロンのこと、各種C・BOXの他にも対応ケーブルやパーツなども揃うお店!!**
**マニアにもビギナーにもうれしいお店です。何でもお気軽にお電話下さいっ!**

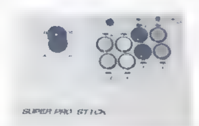
## ミルキーウェイカードができました




常時会員募集中!お気軽にお問い合わせ下さい。
特典もりもりかかえてまってまーす♪




**AV5000 ¥26,000**



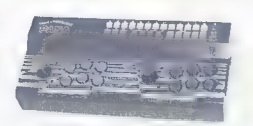
**Σ8000TB ¥15,800**



**ベガJR. ¥29,800**



**コンボAV ¥28,000**



**パナツインロング ¥38,000**



**ボードマスター ¥48,000**

# 新年おめでとう エパトンのお年玉セール!!

9,800円均一 | 19,800円 | 29,800円 | 198,000円 | 458,000円




在庫リストのFAXサービスあります。リスト以外にも在庫多数あります。とにかくお電話下さい！お電話頂けば,お送りいたします。※表示価格は変更する場合が有ります。

**アイレム**
- GPレース 12,000
- R－TYPE 15,000
- R－TYPE Ⅱ 14,000
- R－TYPE LEO 13,000
- アンダーカバーコップス 24,000
- サンダーブラスタ 15,000
- スパルタンX 15,000
- ボンバーマン 8,000
- ボンバーマンワールド 15,000
- メジャータイトル2 5,000
- ロードランナー4 24,000

**アトラス**
- ななめでマジック 3,000
- ヘヴンズゲート 28,000
- 豪血寺一族2 8,000
- 豪血寺外伝 最強伝説 26,000
- 首領蜂 32,000
- 怒首領蜂 78,000

**カプコン | CPS-Ⅱ SJB**
- 19XX 28,000
- D&D 15,000
- D&D 2 28,000
- MSH VS SF 78,000
- X－MEN 10,000
- X－MEN VS STF 48,000
- ヴァンパイア 5,000
- ヴァンパイアセイヴァ 18,000
- ヴァンパイアセイヴァー2 58,000
- ヴァンパイアハンター 5,000
- ヴァンパイアハンター2 68,000
- エイリアンVSプレデター 28,000
- サイバーボッツ 12,000
- スーパーストⅡ 3,000
- スーパーストⅡX 4,000
- スーパーマッスルボマー 8,000
- ストZERO 3,000
- ストZERO2 8,000
- ストZERO2アルファ 18,000
- パズルファイターⅡX 8,000
- パワードギア 15,000
- マーヴルSヒーローズ 23,000
- マッスルボマーDuo 12,000
- ロックマン2 18,000
- 虹色町の奇跡 15,000

**カプコン**
- 1943改 12,000
- F－1ドリーム 3,000
- US ネイビー 15,000
- ウォーザード（M付） 38,000
- キャプテンコマンドー 15,000
- スターグラディエイター 32,000
- ストⅡ 12,000
- ストⅡ EX 58,000
- ストⅡ EXプラス 68,000
- ストⅡ（M付） 48,000
- ストアルファ2（海外） 35,000
- ストⅡ'ターボ 5,000
- ストムービー 35,000
- ストライダー飛竜 28,000
- ソンソン 15,000
- チャリオット 28,000
- ファイナルファイト 18,000
- ブロックブロック 6,000
- ロックマン 18,000
- 戦場の狼Ⅱ 22,000
- 戦場の狼（C） 12,000
- 大魔界村 25,000
- 天地を喰らう2 15,000
- 闘神伝2 28,000
- 魔界村 15,000

**コナミ**
- THE ハスラー 4,000
- ヴァーサスネットサッカー 68,000
- ガイアポリス 15,000
- グラディウスⅢ 30,000
- ゴルフィンググレイツ 12,000
- ゴルフィンググレイツ2 18,000
- サッカースーパースターズ 28,000
- スラムダンク 15,000
- スラムダンク2 38,000
- セクシーパロディウス 28,000
- だい好キッス 28,000
- ツインビーヤッホー 25,000
- ときメモ対戦ぱずるだま 28,000
- コナミ,とべ・ポリスターズ 38,000
- ハイパーアスリート 18,000
- ハイパーオリンピック 12,000
- パロディウスだ 8,000
- メインスタジアム 5,000
- 極上パロディウス 18,000
- 沙羅曼蛇 35,000
- 沙羅曼蛇2 28,000
- 実況パワフル野球'96 8,000
- 出たな!!ツインビー 5,000
- 進め対戦ぱずるだま 12,000
- 対戦とっかえだま 38,000
- 対戦ぱずるだま 23,000

**ジャレコ | メガシステム SUB**
- P－47ACES 3,000
- エンジェルキッス 3,000
- グラティア（新品） 25,000
- ゲーム天国 3,000
- スーチーパイ2 3,000
- テトリスプラス 8,000
- 流星雀士キララスタ 6,000
- 湾岸戦争 3,000

**ジャレコ**
- P-47 18,000
- ぶたさん 25,000
- 銀河任侠伝 15,000

**セイブ開発**
- ダイナマイトデューク 12,000
- バイパーフェイズワン 28,000
- 戦球 38,000
- 雷電 10,000
- 雷電Ⅱ 28,000
- 雷電DX 38,000
- 雷電ファイターズ 78,000

**セガ | ST-V SUB**
- イントロドンドン 3,000
- エジホン探偵事務所 3,000
- グルーヴォンファイト 15,000
- ゴールデンAXEデュエル 2,000
- コラムス'97 12,000
- サンドアール 5,000
- ダイナマイト刑事 15,000
- デカスリート 8,000
- バーチャ キッズ 2,000
- バーチャ リミックス 2,000
- ばくばくアニマル 2,000
- ファイナルアーチ 3,000
- ファンキーヘッドボクサー 5,000
- ぷよぷよSUN 18,000
- プリクラ大作戦 5,000
- プロ麻雀 極スペシャル 12,000
- ペブルビーチ 8,000
- 紫炎龍（新品） 50,000
- 上海万里の長城 20,000
- 水滸演武 3,000
- 蒼穹紅蓮隊 8,000

**セガ**
- D・Dクルー 4,000
- M. V. P 1,000
- イチダントアール 6,000
- コラムス 5,000
- コラムス2 3,000
- シャドーダンサー 5,000
- スタック・コラムス 4,000
- ずんずん教の野望 8,000
- ソニックブーム 5,000
- ダークエッジ 12,000
- タントアール 3,000
- チャンピオンベースボール 3,000
- テトリス 5,000
- ファンタジーゾーン 18,000
- ぷよぷよ 5,000
- ぷよぷよ通 8,000
- フラッシュポイント 3,000
- ブロックアウト 3,000
- ブロックシード 3,000
- ペンゴ（C） 15,000
- ポトポト 3,000
- モンスターレア 12,000
- 登龍門 5,000

**タイトー | F-3 SUB**
- あっかんべーだ 3,000
- アルカノイドR（P付） 25,000
- エレベーターアクションR 5,000
- カイザーナックル 3,000
- クレオパトラフォーチュン 4,000
- ダライアス外伝 8,000
- パズルボブル2 3,000
- パズルボブル2X 5,000
- パズルボブル3 25,000
- ハットトリック'95 3,000
- バブルシンフォニー 5,000
- バブルメモリーズ 12,000
- 逆鱗弾 3,000
- 究極タイガー2 8,000

**タイトー**
- GダライアスVer2 78,000
- NBA JAM 12,000
- NZランドストーリー 10,000
- アルカノイド（P付） 5,000
- サイキックフォースEX 18,000
- スペースインベーダーDX 5,000
- タイガーヘリ 12,000
- チャンピオンレスラー 3,000
- トップランキングスターズ 8,000
- バブルボブル 22,000
- ファイターズインパクトA 18,000
- まじかるで一と 1 18,000
- まじかるで一と EX 23,000
- レイストーム 48,000
- レイフォース 18,000
- ワードナの森 10,000
- 火激 3,000
- 奇々怪界 28,000
- 究極タイガー 8,000
- 大旋風 15,000
- 忍者君 魔城の冒険 10,000
- 飛翔鮫 8,000

**テクモ**
- Vゴールサッカー 6,000
- がんばれギンくん 15,000
- ギャロップレーサー 28,000
- サンダードラゴン 6,000
- ストライクガンナー 5,000
- でろ～んでろでろ 18,000
- ファイナルスターフォース 12,000
- リムロッキンバスケット 3,000
- ワールドカップ 94 5,000
- 鋼姫伝承 28,000
- 雷牙 10,000

**ナムコ**
- Sワールドコート 8,000
- アウトフォクシーズ 18,000
- エメラルディア 3,000
- ギャラガ（C） 5,000
- ギャラクシアン（C） 10,000
- コズモギャングザパズル 5,000
- コズモギャングザビデオ 10,000
- スプラッターハウス 18,000
- ゼビウス 18,000
- ゼビウス 3D/G 28,000
- ソウルエッジ Ver.2 38,000
- タンクフォース 10,000
- ダンシングアイ 50,000
- ディグダグ 12,000
- ティンクルピット 6,000
- トイポップ 45,000
- ドラゴンスピリット 38,000
- ドラゴンバスター 35,000
- ナムコクラシックVol. 1 12,000
- ナムコクラシックVol. 2 28,000
- ニューマンアスレチック 12,000
- ネビュラスレイ 15,000
- パックマン（C） 8,000
- パラデューク 30,000
- マーベルランド 38,000
- マッハブレーカーズ 18,000
- マッピー 28,000
- リブルラブル 42,000
- ワールドコート 15,000
- ワールドスタジアム'95 3,000
- ワールドスタジアム'96 8,000
- ワルキューレの伝説 58,000
- 鉄拳2 Ver β 48,000
- 妖怪道中記 18,000

**バンプレスト**
- アクウギャレット 25,000
- アルチメイトテニス 3,000
- ウルトラマン倶楽部 5,000
- ウルトラマン闘魂伝説 5,000
- ゴジラ 8,000
- スーパースラムス 18,000
- ドラゴンボールZ 10,000
- ドラゴンボールZ2 15,000
- バトルレーサー 8,000
- マクロス 8,000
- マクロス2 10,000
- マクロスプラス 38,000
- マジンガーZ 18,000
- 機動戦士ガンダム 3,000
- 銃弾嵐 25,000
- 美少女戦士セーラームーン 23,000

**ビデオシステム**
- F－1グランプリ 2,000
- F－1グランプリⅡ 2,000
- Sウィングスリミテッド 42,000
- スーパーバレー'91 3,000
- ソニックウイングス 8,000
- パイプドリーム 5,000

**東亜プラン**
- V ファイブ 12,000
- お天気パラダイス 15,000
- テキパキ 10,000
- ドギューン 10,000
- バツグン 25,000
- 鮫・鮫・鮫 8,000
- 達人王 15,000

**ネオジオ**
- KOF'94 3,000
- KOF'95 5,000
- KOF'96 8,000
- NEO・Mr・DO! 58,000
- オーバートップ 18,000
- ギャラクシーファイト 3,000
- サムスピ斬紅郎無双剣 3,000
- サムライ天草降臨 8,000
- ステークスウィナー 8,000
- ステークスウィナー2 18,000
- ソニックウイングス2 8,000
- ソニックウイングス3 12,000
- ティンクルスターS 18,000
- ネオ・ドリフトアウト 15,000
- ネオ・ボンバーマン 38,000
- バーニングファイト 12,000
- パズルボブル 8,000
- パルスター 12,000
- パワースパイクス2 5,000
- ビッグトーナメントゴルフ 10,000
- ブレイカーズ 18,000
- マジカルドロップ2 12,000
- ラストリゾート 5,000
- リアルバウト餓狼伝説 5,000
- リアルバウト餓狼伝説S 15,000
- リーグボーリング 5,000
- ワーヒーパーフェクト 5,000
- わくわく7 12,000
- 作戦名ラグナロク 6,000
- 将棋の達人 12,000
- 神凰拳 8,000
- 痛快ガンガン行進曲 5,000
- 得点王3 8,000
- 得点王－炎のリベロ－ 12,000
- 忍者マスターズ 8,000
- 風雲スーパータッグバトル 12,000
- 龍虎の拳外伝 5,000

**クイズ**
- SHOW BYショーバイ 3,000
- クイズ殿様の野望2 5,000
- 子育てクイズ 8,000
- 子育てクイズ2 18,000
- 赤丸Q上昇 7,000
- 熱答クイズチャンピオン 3,000
- 熱闘！激闘！クイズ島 3,000
- 能力向上委員会 5,000

**マージャン**
- ジャンジャンパラダイス 48,000
- スーパーマル禁版 12,000
- スーパーリアル花札 18,000
- スーパーリアル麻雀P-VI 15,000
- スーパーリアル麻雀P-II 5,000
- スーパーリアル麻雀P-III 8,000
- スーパーリアル麻雀P-IV 8,000
- スーパーリアル麻雀P-V 12,000
- セーラーウォーズ 12,000
- ファイナルロマンス 10,000
- ファイナルロマンス2 23,000
- ファイナルロマンスR 48,000
- プリティーセーラー18禁 15,000
- 雀々しましょ 23,000
- 着せかえ麻雀 28,000
- 同級生スペシャル 18,000
- 麻雀ハイパーリアクション 12,000
- 麻雀レモンエンジェル 8,000
- 麻雀極 12,000
- 麻雀同級生 15,000

**その他**
- Mr・DO!（C） 8,000
- PANG3 20,000
- STRAHL 8,000
- アースジョーカー 5,000
- アクロバットミッション 5,000
- オセロダービー 15,000
- ガルメデス 8,000
- ガンバード 15,000
- ギャルズパニックⅠ 10,000
- ギャルズパニックⅡ 28,000
- ギャルズパニック4遊 38,000
- グランドクロス 5,000
- コンバットライブス 2,000
- スーパーオセロ 3,000
- スーパー上海 8,000
- スカルファング 20,000
- ススメマイルスマイル 15,000
- スタジアムヒーロー 3,000
- ストライカーズ1945 28,000
- ソルディバイド 18,000
- ダブルドラゴン 15,000
- ダブルドラゴン2 5,000
- ダブルドラゴン3 8,000
- だるま道場 5,000
- タンガー 5,000
- ダンクドリーム'95 18,000
- テラフォース 8,000
- ドリフトアウト'94 12,000
- ドンデンラバー 38,000
- バーチャボーリング P付 18,000
- パズルはいりませんか 3,000
- バトルガレッガ 38,000
- へべれけのぽぷーん 4,000
- ボンピングワールド 15,000
- ムーンクレスタ（C） 8,000
- もうじゃ 15,000
- レッスルフェスト 3,000
- ロジックプロ2 18,000
- ロボコップ 5,000
- ワールドラリー 5,000
- 逆転パズル番長 12,000
- 究極のオセロ 10,000
- 原始島 15,000
- 五月陣戦 5,000
- 五月陣戦2 10,000
- 疾風魔法大作戦 18,000
- 上海 5,000
- 上海 Ⅱ 20,000
- 上海 Ⅲ 10,000
- 戦国エース 15,000
- 戦国ブレード 28,000
- 閃激ストライカー 48,000
- 卒業証書 10,000
- 大江戸ファイト 18,000
- 大牌砦 15,000
- 熱血高校ドッチボール 12,000
- 牌砦 4,000
- 牌砦Ⅱ 5,000
- 牌砦Ⅱ 仇討外伝 6,000
- 琉球 5,000
- 連珠貴族 12,000

**マザーボード**
- CPS－Ⅱ マザーボード 28,000
- F－3 マザーボード 45,000
- MV－1 B 38,000
- MV－1 FZ ハードキット 23,000
- ST－V マザーボード 48,000
- メガシステムマザーボード 20,000

**モデル3**
- バーチャファイター3 298,000

**お支払い方法**

- ●お支払は現金振込または、宅急便の代引でお願いします。
  ※但し、筐体は現金振込でお願いします。
- ●入金確認後、即日発送致します。 ※各種クレジットも取扱っております
- ●金額は、すべて消費税別です。

振込先：あさひ銀行浜松支店 普通1051829（株）エパトン

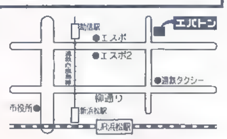
**注意事項**

- ●お申し込み日より７日間以内に入金がない場合は、キャンセルとさせて頂きます。
- ●上記リスト以外にも続々と入荷しておりますので、お問合せ下さい。
- ●価格はリストより変更している場合もございますので必ずお電話にてご確認下さい。
- ●基板、パーツ送料はお客様御負担です。 ●大型機、送料は相談に応じます。
- ●商品発送後のキャンセル、返品はできません。
- ●１８才未満の方は保護者の電話確認が必要です。 ◆正月休み 12/28～1/4

●ご注文ご予約は ☎053-466-7333 FAX及び留守番電話は24時間受け付けています。

営業時間／AM10:00～PM6:30
定休日／第1・第3土曜・日曜日・祝祭日

株式会社 エパトン
〒430 静岡県浜松市新津町301-1
TEL053(466)7333(代) FAX053(466)7334



平成9年11月16日集計締め切り分

# ハイスコア クローズアップ!

君こそゲーメスト

いよいよ「ストライカーズ1945 II」の機体別集計がスタート。初回からなかなかの好発進ぶりを見せています。「Gダライアス」は、またも全ゾーン更新！まったく頭が下がります。

## 疾風

**3,060,600**
(2周ALL)

**DAB.S**

個人申請ゲームインサム蕨東口店（埼玉）

## 震電

**2,595,600**
(2周ALL)

**ECM-FISCHER**

ゲーム倶楽部（神奈川）

## モスキート

**1,976,500**
(2周目6面)

**OS-HATI㋠**

ゲーマーズハウスガンマ（大阪）

2回目集計

STRIKERS 1945 II™

（彩京／1997年）

### 4機体で2周ALL達成

いよいよキャラ別集計開始のストライカーズ1945II。残念ながらライトニングとモスキートはクリアならず。両機体とも当たり判定の大きさと移動スピードの遅さがネックとなっているようです。モスキートは溜め撃ちの威力が高いのでまだ救いはありますが、ライトニングは相当つらそうです。しかしそこは彩京ゲー、きっちりとパターンを作っていけばそのうちどうにかなるはず？今回はボムが9発までストックできるのが大きいのではないでしょうか。

また前半面の出現順によって難易度が左右されるのも、もはやお約束。特に街ステージは強烈の一言です。

全面中の最難関は2周目6面で、中ボスとボスでかなりのボムが必要なようです。逆に2周目7面〜8面は、2周目6面に比べればそれほど難しくないのが意外な感じがします。

今回の集計の時点では疾風以外の機体は稼ぎどころではなかったようですが、一度クリアしてしまえば次は点数稼ぎ。どこまで伸びていくのか、クリアが達成されなかった2機体の行方と共に注目していきましょう。

## ライトニング

**1,930,200**
(2周目5面)

**超ド下手シューターMSA**

プレイランドエフワン（宮城）

## フライングパンケーキ

**2,610,200**
(2周ALL)

**IML-UUU**

アイリン夢空間（岐阜）

## フォッケウルフ

**2,659,600**
(2周ALL)

**VMT-DBT-ABU**

ゲーム倶楽部（神奈川）

4回目集計

## 未だに全ゾーン更新中！



G DARIUS



（タイトー／1997年）

| | |
|---|---|
| ZONE λ | ZONE μ |
| 30,535,100 | 34,143,380 |
| DAI | ZKB(終)-NUR㊊㋕㋲ |
| トライアミューズメントタワー（東京） | トライアミューズメントタワー（東京） |
| ZONE ν | ZONE ξ |
| 37,596,220 | 33,292,770 |
| ROBOCOP | T³-MMR♡キバヤシ㋢ |
| ホワイトハウス箱崎店（福岡） | 個人申請ゲームシティグッド三軒茶屋店（東京） |
| ZONE ο | |
| 52,815,370 | |
| ●ン●レンタルズレシティ（ネタ的に危険） | |
| ＴＩＬＴ神保町店（東京） | |

### 新時代突入

限界が見えてこないGダライアス、今回は5ゾーン中4コースの顔ぶれが入れ替わり、新たな展開を見せています。全ゾーンに影響を及ぼしているのが、1面ボスの部品を2つ中ボスのレーザーで破壊し、レーザー干渉に成功させるパターンの開発です。その他、クイーンフォッスルの2周パターンなど、ここにきて新発見続出！このゲームの奥の深さを改めて感じさせてくれます。今後は引き離された感がある関西勢の逆襲に注目していきましょう。



ゼビウスアレンジ™

（ナムコ／1996年）

**6,754,640**

**ALT-AKI**

ＪＯＧＯ江古田店（東京）

### 極限への挑戦は終わらない

今回のスコアはＥＸ３での残機潰しを残0まで決めたそうです。出現する空中物を調整しているとはいえ、一発の流れ弾にも気を抜けないこのゲーム。よくぞここまでつなげたものです。はたして夢の700万点は達成されるのでしょうか。



（アトラス・ケイブ／1997年）

**637,356,600**

**ZBL-NAI**

トライアミューズメントタワー（東京）

### もはや敵なし

マキシマムを2周目6面ボスまで回すのがもはや必須となっていますが、そろそろクリア時の残機数も重要となってきている模様。

また、2P側でプレイすると、小さい星アイテムの数が、面クリアしても次の面に持ち越される事実が発覚したそうです。

# 君こそゲーメスト!

| 集計 | ゲーム | 部門 | スコア | ネーム | 店舗 |
|---|---|---|---|---|---|
| 4回目集計 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 | | 811、900（アテナ、ラルフ、クラーク使用） | さきお | ビッグウェーブ（高知） |
| | マーブルスーパーヒーローズVSストリートファイター | | 5、259、800（リュウ&ウルヴァリン使用） | レッサー | 個人申請ゲームセンター蕾夢（東京） |
| | スタースイープ | ストーリーモード | 1' 56" 0 | G.M.C.機械T・H㋭ | モンキーハウス本館（福岡） |
| | サイドバイサイド2 | 初級 | 2' 19" 20 | 取れたら　うきゅ☆ STR－K.A㊮隊員 | 個人申請タイトーイン表町（岡山） |
| | | 中級 | 2' 19" 83 | 新日本プロレスin柳川記念 MUGEN | アミューズメントラージ（福岡） |
| | | 上級 | 3' 09" 03 | KOS－HS7 | 東京レジャーランド小岩店（東京） |
| | | 超弩級 | 2' 54" 00 | ULT.－みっちい㊕ | 個人申請タイトーインパソ（京都） |
| 5回目集計 | NEO Mr. Do! | | 2、780、200 | J.G.K－ALL㊓ | 個人申請ゲームプラザアミュー（兵庫） |
| | ヴァンパイアセイヴァー | バレッタ | 1、750、700 | ☆CAT'S－㊨ | アイリン夢空間（岐阜） |
| | | フェリシア | 2、858、600 | L2A－GYO | GAME'S WiLL（京都） |
| | | サスカッチ | 1、391、500 | G・CRUSH－ROK | アイリン夢空間（岐阜） |
| | | レイレイ | 1、996、200 | ☆CAT'S－きみちゃん | |
| | NEO　ボンバーマン | ノーマルモード | 672、000 | WZH | GAME'S WiLL（京都） |
| | バトルサーキット | イエロービースト | 55、354、700 | じゃーず=かぷこまー | 個人申請西条プラザゲームコーナー（広島） |
| | | サイバーブルー | 31、926、200 | | |
| | | ピンクオーストリッチ | 44、019、100 | MTF－高下畑セイイチ | 個人申請天満屋三原店屋上ファミリーランド（広島） |
| | スカッドレースニューバージョン | 初級　夜 | 1' 46" 49 | MSO－LIE㊌ | 個人申請アミューズメントプラザ・タイム艦（東京） |
| | | 中級 | 2' 26" 12 | サタ・マガはくやしかった…D.Hill(D.H) | 個人申請アミューズメントプラザ・タイム艦（東京） |
| | | 上級 | 2' 27" 15 | KMS.Q | 個人申請ハイテクエンタテインメント・アーサー（長野） |

| 集計 | ゲーム | 部門 | スコア | ネーム | 店舗 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1回目集計 | ウインターヒート | スピードスキー | 10" 796 | KHJ | コスミックプラザABC（大阪） |
| | | ショートトラック | 43" 36 | MK | 中央プラザ大泉店（東京） |
| | | スキージャンプ | 158m12cm | XRX－大マ王 大坪会長やりました | 個人申請パリオ　フィエラティ　プローバ（広島） |
| | | ダウンヒル | 31" 37 | ZBL－LIE㊌ | 個人申請プレイスポットすーるぽん（東京） |
| | | ボブスレー | 41" 23 | 乗ったが最後、運まかせ！EGC－TER君 | 荏原ゲームコーナー（東京） |
| | | スラローム | 23" 07 | タイミングは完璧！たこまる | オレンジペコ（愛知） |
| | | スピードスケート | 32" 95 | LKR | Jogo江古田店（東京） |
| | | クロスカントリー | 4' 44" 26 | XRX－KEY | 個人申請パリオ　フィエラティ　プローバ（広島） |
| | ストリートファイターⅢセカンドインパクト | | 8、684、600（ユン使用） | ぼーず | Jogo江古田店（東京） |
| | ファイティング武術 | | 2' 16" 48（黒虎使用） | WiLLARD－骸骨 | タイトーイン002スタジアム（大阪） |
| 2回目集計 | テトリスプラス2 | パズルモード | 1、943、100 | F・K－モリソヴァ[よ] | 池袋プレイランドラスベガス（東京） |
| | バーチャファイター3tb | | 1' 37" 14（カゲ使用） | LKR | Jogo江古田店（東京） |
| | きらめきスターロード | | ファン人数51400人 | カモめ～ル11 | ゲームプラザ（熊本） |
| | ギャロップレーサー2 | | 6' 39" 5（フラワーパーク使用） | [地]アソクルマボーロ | オレンジペコ（愛知） |
| 3回目集計 | カプコンスポーツクラブ | | 1、913、100 | 悲願達成!!サッカー日本代表W杯出場じゃあ | GAME'S WiLL（京都） |
| | ロストワールド | | 1、213、500 | 咆哮野郎－鬼愛－まJU | チャレンジャー関大前店（大阪） |
| | モンスタースライダー | | 14、560、320（ニーナ使用） | スライダーまにあ Frankyるたまあ | 池袋プレイランドラスベガス（東京） |

## ハイスコア講評

今回はセガの新作スポーツゲーム、ウインターヒートから。このゲームに関しては連射装置や器具の使用、ボタンの増設などの改造は一切無しということで集計していきます。

種目によっていろいろコツがあるようですが、重要なのは連打とタイミング。今後も熱く盛り上がっていきそうです。

次はストリートファイターⅢセカンドインパクト。今回は集計初回なので、まとめて集計していますが次回からキャラ別集計を開始します。

このゲームは2P側でプレイするとボーナスステージが終了した瞬間に点数が2倍になる現象があり、これを認めたうえで集計しています。

今回の稼ぎ頭はユンになっていて、稼ぎの内容の方は敵に絶招歩法をガードさせ、コマンド投げの前方転身から立ち小パンチを当ててコンボ点をひたすら稼いでいるようです。また選択しているスーパーアーツは幻影陣で、これを使った連続技でのフィニッシュも必須のよう。

次回からのキャラ別集計ではどんな戦いが繰り広げられるのか、注目していきましょう。

次はファイティング武術。2分台の争いが展開されています。少しの失敗が命運を分けるのもタイムアタック物の宿命ですが、今後はどこまで縮むのでしょうか。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97は2位との差がたったの200点という厳しさ。限界近し？

# 君こそゲーメスト！

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| バトルガレッガ | ガイン | 17,983,620 | 京城みっふぃー | 個人申請ジョイフルランドヒノーズ下井草店(東京) |
| ストライカーズ1945 | 震電 | 2,262,500 | AKA | 個人申請ジャックアンドベティ(神奈川) |
| 雷電DX | 初級連付き | 7,464,650 | CHOKU | 個人申請ハイテクランドセガ宇都宮店(栃木) |
| | 初級連なし | 7,456,990 | ちょく | |
| D&D®タワーオブドゥーム | ドワーフ | 1,136,415 | FEMC－和泉 | 個人申請パル(宮城) |
| マジカルエラーをさがせ | | 8,732 | SGP－豚苦－電車狂GEKi㊤ | タイトーイン002スタジアム(大阪) |
| 極上パロディウス | ビックバイパー | 4,831,300 | a.t | ゲームセンターUFO伊勢原店(神奈川) |
| | ツインビー | 4,749,400 | | |
| ヴァンパイア | モリガン | 1,976,300 | GSM－つる | ゲームコーナーフジ(東京) |
| スーパーストリートファイターⅡ | E・本田 | 2,080,600 | GSM－つる | ゲームコーナーフジ(東京) |
| | ガイル | 2,279,100 | MRC㊎ | |
| ナックルヘッズ | タケシフジオカ | 1,667,400 | 機械はいごⓗ | モンキーハウス本館(福岡) |
| | クリスティンミャオ | 1,270,100 | G.M.C.機械T・Hⓗ | |
| | グレゴリーダレル | 1,589,700 | | |
| 富士山バスター | すもう | 1,178,800 | SnMDK－ぱちゃん㊛ | ゲームコーナーフジ(東京) |
| ジンジンジップ | 連付き | 3,379,610(3周目2面) | RECCA－かぶさん | NEWパンアップ(千葉) |
| 出たな！ツインビー | 連付き | 4,654,800 | 優越感が超ライバルDXP!!ⓣSRC | 個人申請ゲームマーメイド(神奈川) |
| キューブリック | | 7,183,520(ステージEND) | 超超感謝！ZAC－Ristar | NEWパンアップ(千葉) |
| フェリオス | イージー | 854,780 | 天理剣聖TEN | GAME'S MILK(京都) |
| | ハード | 1,229,830 | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ソルディバイド | ヴォーグ | 5,181,300 | ㊌おさる | 個人申請アミューズメントパラダイス(長野) |
| 鉄拳3 | エディ・ゴルド | 1'46"48 | MOL－キラートマト | Jogo江古田店(東京) |
| | リン・シャオユウ | 1'07"98 | ジャスティスメン | プレイランドエフワン(宮城) |
| | ポール・フェニックス | 0'39"83 | 一般人　お師匠 | |
| | ジュリア・チャン | 1'22"96 | サン♥EGOリンⓜ | AMファクトリータイムマシン(東京) |
| | ガンジャック | 1'03"03 | | |
| | 三島　平八 | 0'58"78 | 娘の名前はアスカ隠し子は平八by福里 | タイトーイン002スタジアム(大阪) |
| | オーガ第1形態 | 0'59"23 | ZZZ | プレイシティ24(北海道) |
| | オーガ第2形態 | 0'58"16 | MOL－FUMA－キラートマト | プレイシティキャロット巣鴨店(東京) |
| スカッドレース | 上級 | 2'30"96 | marubaku com/yap/ | プレイシティキャロット巣鴨店(東京) |
| ライデンファイターズ | ビーストアロー | 54,439,970 | グラディウサー同盟DKT－GERⓜ | 個人申請駿河台アリエス(東京) |
| 対戦とっかえだま | | 5,017,600 | キャラを変えれば700万?!店員倍損 | オレンジペコ(愛知) |
| セクシーパロディウス | オプション | 7,029,400 | SUR－DXP－天馬㊗ | 個人申請ゲームハウスジョイ(兵庫) |
| わくわく7 | ポリタンク | 24,250,900 | 守君アプリで12回イケるのは君だけだⒿ | プレイランドエフワン(宮城) |
| だい好キッス | | 204,690 | マルチにだい好キッスTo♥－HAN | サブカルチュア(福岡) |
| 蒼穹紅蓮隊 | 紫電 | 38,372,041 | G'z－KYO | ホワイトハウス箱崎店(福岡) |
| マジカルドロップ2 | ひらめき | 79,000 | MIND－ばあにん☆らばあ㊤ | マンモス城インベーダーハウス(大阪) |
| スターグラディエイター | ゼルキン | 1'40"92 | G.M.C.機械T・Hⓗ | モンキーハウス本館(福岡) |
| | ビルシュタイン | 1'49"37 | 機械J.Oⓗキャプチュー？ | |
| 上海万里の長城 | グレートウォール | 566,910 | TER | ゲームプラザヴィクトリア(北海道) |

サイドバイサイド2はプレイヤーの顔ぶれが若干変わってきています。最後に残るのは誰なのか。今回は超上級だけは更新されていません。

NEO Mr.Do!が激しく更新されています。時間のかかる500点稼ぎはやってないそうで、岩のまとめ殺しが重要のようです。

そろそろ終了気味のヴァンパイアセイヴァーは4キャラ更新。この短期間でよくここまで煮詰まったものです。

マーブルスーパーヒーローズVSストリートファイターは、コンビネーションフィニッシュのヒット数が多くなるリュウを使用しているとのこと。キャラ数の多いゲームは思わぬ落とし穴がある時がありますね。

バトルサーキットは新人プレイヤーが参入、かぷこまー氏を押さえています。ピンクオーストリッチは3面ボスで残機を潰して稼いでいるそうです。

鉄拳3は一部の店舗ではまだ火は消えていない模様。前回の集計でプレイシティ24のオーガ。のタイムが集計から漏れていました。プレイヤーの方にご迷惑をおかけしたことをここにお詫びします。表にあるのが前回出ていたタイムです。

対戦とっかえだまはついに500万点を突破していますが、キャラを替えて伸びる可能性が出てきたそうです。

ストライカーズ1945の震電は、ここぞとばかりのAKA氏の反撃。

ジンジンジップは点数のみ伸びています。面数は数年前から3周目2面でとまったまま、先に進むのは不可能なのでしょうか？

# 今市ゲームセンター　☆=0 (14)

栃木県今市市今市1111　☎(0288)21-1429

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | [illegible] | 638,500 | SIS-TIR | ALL<br>[illegible] |
| 2 | ヴァンパイアセイヴァー2<br>(フェリシア) | 1,542,300 | ANB-NEW | ALL |
| 3 | ヴァンパイアセイヴァー2<br>(マリオネット) | 1,179,200 | SIS-TIR | ALL |
| 4 | ヴァンパイアセイヴァー2<br>(ジェダ) | 905,800 | H・S | ALL |
| 5 | ヴァンパイアセイヴァー2<br>(フォボス) | 1,481,200 | SIS-TIR | ALL |
| 6 | ヴァンパイアセイヴァー2<br>(モリガン) | 1,136,400 | NGE MER | ALL |
| 7 | ヴァンパイアセイヴァー2<br>(マリオネット) | 1,105,300 | SIS-TIR | ALL |
| 8 | ヴァンパイアセイヴァー2<br>(ガロン) | 892,300 | TAK | ALL |
| 9 | ヴァンパイアセイヴァー<br>(ジェダ) | 868,400 | H・S | ALL |
| 10 | 侍魂大帝降臨<br>(バサラ) | 7′43″20 | TAK | ALL |

11月16日現在

# めざせハイスコア!!

**ついに決定！今年の☆獲得のお店！相変わらず強いお店が(常連ですよね！)目立つけど、新しい展開も欲しいところ！どうです？**

# コスモランド　☆=0 (5)

茨城県鹿嶋市宮中4-1-21　☎(0299)84-1991

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Gダライアス<br>(λゾーン) | 28,439,820 | EASY | ALL |
| 2 | Gダライアス<br>(μゾーン) | 29,607,260 | EASY | ALL |
| 3 | Gダライアス<br>(ゾーン) | 33,734,950 | EASY | ALL |
| 4 | Gダライアス<br>(εゾーン) | 30,843,620 | EASY | ALL |
| 5 | [illegible] | 36,532,856 | EASY | ALL B×6 |
| 6 | ストリートファイターIII2nd<br>(リュウ) | 3,634,300 | EASY | ALL |
| 7 | MSH vs SF<br>(ウルヴァリン・リュウ) | 3,649,500 | EASY | ALL |
| 8 | バーチャファイター3tb<br>(カゲ) | 2′57″67 | EASY | ALL |
| 9 | 鉄拳3<br>(ポール) | 1′05″53 | EASY | ALL |
| 10 | ストリートファイターIII2nd<br>(オロ) | 3,321,700 | EASY | ALL |

# プレイランドエフワン　☆=2 (34)

宮城県仙台市青葉区中央2-6-6　☎(022)261-5782

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | コットン2<br>(コットン) | 13,229,800 | [illegible]<br>MORをづくな | ALL<br>初うクリア |
| 2 | ストリートファイターIII2nd<br>(ケン) | 5,213,300 | サミラーLUK | ALL |
| 3 | ストライカーズ1945II<br>(フォッケウルフ) | 1,798,100 | [illegible]ヘンス | 2-5 [illegible] |
| 4 | ストライカーズ1945II<br>(ハヤテ) | 2,949,900 | 超ド下手シューター<br>MSA | ALL ㊤<br>もうやってない |
| ☆ | ストライカーズ1945II<br>(P-38) | 1,930,200 | 超ド下手シューター<br>MSA | 2-5<br>[illegible] |
| 6 | ストライカーズ1945II<br>(震電) | 2,025,900 | 超ド下手シューター<br>MSA | 2-6 ㊤<br>やる気はほぼゼロ |
| ★ | 鉄拳3<br>(ポール) | 39″83 | 一般人 お師匠 | ALL ㊤ ㊐<br>予選29秒 |
| ★ | 鉄拳3<br>(シャオユウ) | 1′07″98 | ジャスティスメン | ALL ㊤ ㊐<br>予選53秒 |
| ★ | わくわく7<br>(ポリタンク) | 24,250,900 | 守君アプリで12回<br>イケるのは君だけだⒿ | ALL ㊤ ㊐ |
| 10 | ストライカーズ1945<br>(P-38) | 2,168,700 | 1人じゃつまらん<br>熊谷祐治(本名発表) | ALL ㊤ |

# ゲームプラザヴィクトリア　☆=1 (50)

北海道札幌市南区澄川4条3-3-11　☎(011)813-6025

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バトルガレッガ | 13,971,720 | [illegible] | ALL<br>[illegible] |
| 2 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'97<br>(アテナ、舞、アンディ) | 599,500 | バララサンシャイン<br>広末〜！ | ALL |
| 3 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'97<br>(アテナ、ユリ、舞) | 599,100 | バララサンシャイン<br>[illegible] | ALL |
| 4 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'97<br>(アテナ、クリス、マリー) | 534,000 | 片岡 修 | ALL |
| 5 | MSH vs SF<br>(リュウ、チュンリー) | 2,490,100 | [illegible] | ALL<br>[illegible] |
| ★ | 上海 万里の長城<br>(グレートウォール) | 566,910 | TER | ALL |
| 7 | MSH vs SF<br>(ウルヴァリン ザンギ) | 2,170,300 | JUNPEI 愛 | ALL |
| 8 | ストリートファイターIII<br>(リュウ) | 2,792,000 | 函館チームジャンプ<br>HY | ALL<br>3本先取 |
| 9 | エリア88<br>(F-14) | 1,594,100 | KRL バイキン | ALL |
| 10 | ウインターヒート<br>(ジャンプ) | 148.07m | ランバラル | ボタン Ⓑ Ⓐ Ⓑ |

# ギャレッソ津田沼店　☆=3 (47)

千葉県船橋市前原西12-15-16酒井ビル　☎(0474)74-4761

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストライカーズ1945II<br>(F パンケーキ) | 2,081,600 | ZFC-FCM | 2-6 |
| 2 | きらめきスターロード | 51,000 | G M C MARⓌ | ALL |
| 3 | ウインターヒート<br>(トータル) | 11,582 | LAC-HERO | ドイツ人 |
| 4 | ウインターヒート<br>(クロスカントリー) | 4′44″46 | LAC-HERO | ドイツ人 |
| 5 | ウインターヒート<br>(ショートトラック) | 43″43 | LAC-HERO | ドイツ人 |
| 6 | ウインターヒート<br>(ダウンヒル) | 31″75 | LAC-HERO | ドイツ人 |
| 7 | ウインターヒート<br>(ジャンプ) | 156.06m | LAC-HERO | ドイツ人 |
| 8 | ウインターヒート<br>(スラローム) | 24″82 | LAC-HERO | |
| 9 | バトルガレッガ<br>(シルバーソード) | 13,215,940 | HDK | ALL |
| 10 | バトルガレッガ<br>(グラスホッパー) | 12,310,570 | HDK | ALL |

# モンテカルロ　☆=3 (25)

群馬県高崎市中紺屋町11　☎(0273)23-2361

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | GダライアスVer.2<br>(ミュー) | 35,995,520 | FAG | 1coinALL<br>ノーミス 残×3機 |
| 2 | GダライアスVer.2<br>(ニュー) | 41,919,850 | FAG | 1coinALL<br>ノーミス 残×3機 |
| 3 | GダライアスVer.2<br>(クシー) | 40,527,340 | HRC-SOL | 1coinALL<br>残×3機 |
| 4 | GダライアスVer.2<br>(オミクロン) | 48,239,140 | HRC SOL | 1cALL 残×1機<br>ラストシングル |
| 5 | ストリートファイターIII2nd | 4,862,200 | クリアしただけ | 1coinALL<br>ヤン使用 |
| 6 | ザ・キング オブ ファイターズ'97<br>(ラルフ、クラーク、アテナ) | 649,300 | DFG | 1coinALL |
| 7 | ストライカーズ1945II<br>(パンケーキ) | 1,779,400 | 全然一般レベル<br>玉村人あげたん | 2-3<br>1周目146万 |
| 8 | サイドバイサイド2<br>(中級) | 2′25″53 | 555 | GTR MT |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

# NTK　☆=0 (22)

北海道恵庭市本町113　☎(0123)33-2271

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターIII2nd | 2,387,800 | IKU | リュウ ALL |
| 2 | ストリートファイターIII2nd | 2,729,900 | IKU | ケン ALL |
| 3 | ストリートファイターIII2nd | 2,201,300 | MOR | エレナ ALL |
| 4 | ストリートファイターIII2nd | 2,124,000 | A・H | ユン ALL |
| 5 | ウインターヒート | 150.01m | ABC | アメリカ<br>スキージャンプ |
| 6 | ウインターヒート | 35″14 | ABC | ドイツ<br>ダウンヒル |
| 7 | ウインターヒート | 43″76 | ITA | ドイツ<br>ショートトラック |
| 8 | ウインターヒート | 26″02 | A・H | チャイナ<br>スラローム |
| 9 | ウインターヒート | 42″33 | A・H | チャイナ<br>ボブスノー |
| 10 | ウインターヒート | 34″45 | END | ノルウェー<br>スピードスケート |

# 八千代プレイランドカーニバル　☆=0 (159)

千葉県八千代市八千代台東1-6-17　☎(0474)85-2235

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ラウンドトリップRV<br>(トライアル初級) | 3′43″45 | D・Hill | ALL |
| 2 | ラウンドトリップRV<br>(トライアル中級) | 3′53″19 | D・Hill | ALL |
| 3 | ラウンドトリップRV<br>(トライアル上級) | 3′22″84 | D・Hill | ALL |
| 4 | ラウンドトリップRV<br>(チャンピオンシップ) | 4′24″34 | D・Hill | ALL |
| 5 | ストライカーズ1945II<br>(疾風) | 1,439,300 | ボンバーティーチャー | 2-2 ㊤付 |
| 6 | ストライカーズ1945II<br>(フライングパンケーキ) | 668,500 | H・I | 1-6 ㊤付 |
| 7 | ストリートファイターIII2nd<br>(ヒューゴ) | 3,809,500 | IDA-CWN-㊜端 | ALL |
| 8 | 鉄拳3<br>(ヘイハチ) | 1′40″61 | IDA-CWN-㊜息 | ALL |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

# トミームナコ　☆=4 (26)

群馬県高崎市飯塚町本町3-69　☎(0273)25-2906

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターIII2nd | 4,211,700 | とのまくん | ALL<br>ショーン |
| 2 | ストライカーズ1945II | 1,455,600 | 魔B党-おしょう | 2-2 ㊤<br>フォッケウルフ |
| 3 | ストライカーズ1945II | 1,341,700 | 魔B党-おしょう | 2-1 ㊤<br>モスキート |
| 4 | バーチャファイター3tb | 3′41″51 | TAM | ALL<br>ジェフリー、カゲ フウ |
| 5 | 鉄拳3 | 1′37″15 | TAM | ALL ㊐<br>オーガ第1形態 |
| 6 | 鉄拳3 | 1′46″90 | H・N | ALL ㊐<br>ジュリア |
| 7 | MSH vs SF | 2,286,400 | TAM | ALL ㊤<br>ウルヴァリン&春麗 |
| 8 | ヴァンパイアセイヴァー | 851,400 | TAM | ALL<br>バレッタ |
| 9 | ヴァンパイアセイヴァー | 702,400 | TAM | ALL<br>デミトリ |
| 10 | ガイアポリス | 13,532 | 300点落ち<br>玉村人 あげたん | ALL ㊤<br>プリンス |

# ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F　☎(0166)53-5332

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳3<br>(シャオユウ) | 1′16″15 | タイム小学生 | ALL [illegible]<br>[illegible] |
| 2 | 鉄拳3<br>(ジュリア) | 1′27″53 | SHADOW | ALL [illegible]<br>㊃1′06秒 |
| 3 | ストリートファイターIII2nd㊤ | 3,005,600 | ロリータ・H・W | ALL 1本負け<br>いぶき |
| 4 | ストリートファイターIII2nd㊤ | 3,133,500 | 中村 | ALL<br>ヒューゴ |
| 5 | ストリートファイターIII2nd㊤ | 3,642,800 | 魔B党-K・O | ALL<br>エレナ |
| 6 | ストリートファイターIII2nd㊤ | 4,011,600 | さすらいの糖胡芦 | ALL<br>リュウ P×8 |
| 7 | ストリートファイターIII2nd㊤ | 4,020,600 | ZZZ | ALL 1本負け<br>ネクロ P×15 |
| 8 | ストリートファイターIII2nd㊤ | 3,372,400 | 松田No 3 | ALL<br>ヤン |
| 9 | バトルガレッガ<br>(ガイン)B㊤ | 17,124,380 | かんとん(鍋) | ALL |
| 10 | バトルガレッガ<br>(1号機)B㊤ | 11,352,790 | 女子校生はザクだった | ALL |

# ゲームコーナーヤングパレス　☆=3 (27)

千葉県鴨川市横渚884-6　☎(04709)3-6431

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ウインターヒート | 11″624 | CAT(ネコ) | スピードスキー |
| 2 | ウインターヒート | 143.31m | CAT(ネコ) | スキージャンプ |
| 3 | ウインターヒート | 35″00 | CAT(ネコ) | ダウンヒル |
| 4 | ウインターヒート | 44″30 | CAT(ネコ) | ショートトラック<br>スケー |
| 5 | ウインターヒート | 42″87 | CAT(ネコ) | ボブスノー |
| 6 | ウインターヒート | 26″22 | CAT(ネコ) | [illegible] |
| 7 | ウインターヒート | 34″22 | CAT(ネコ) | スピードスケート |
| 8 | ウインターヒート | 5′08″99 | HARD TORA<br>[illegible] | クロスカントリー |
| 9 | ストライカーズ1945II | 1,633,700 | FERC-AB平 | ㊤付 2-4<br>モスキート |
| 10 | ストライカーズ1945II | 1,772,000 | FERC-NAD<br>(モデル言葉DNA) | ㊤付<br>ハヤテ |

# プレイシティキャロット二荒店　☆=0 (23)

栃木県宇都宮市二荒町9-4渋田ビル1F　☎(028)634-0611

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Gダライアス<br>(ミュー・1P) | 20,649,730 | [illegible]<br>[illegible]SPT | 1cALL [illegible]<br>残×2 |
| 2 | Gダライアス<br>(ラムダ・1P) | 24,377,060 | [illegible]<br>SSK [illegible] | 1cALL [illegible]<br>残×3 512×3 |
| 3 | Gダライアス<br>(ミュー・1P) | 24,800,050 | ATP-たなか | 1cALL ㊤<br>残×3 |
| 4 | Gダライアス<br>(オミクロン 2P) | 38,874,790 | ジャンボメンデ!!<br>NB ひろりん | 1cALL [illegible]<br>残×0 |
| 5 | Gダライアス<br>(クシー) | 28,755,580 | カンブリア紀<br>KNM | 1cALL [illegible]<br>残×3 |
| 6 | 鉄拳3<br>(ポール) | 54″38 | UWM | 1cALL |
| 7 | 鉄拳3<br>(シャオ♡) | 1′37″47 | ぱるぱる | 1cALL |
| 8 | 鉄拳3<br>(ブライアン) | 1′38″06 | PST [illegible]PERO | 1cALL |
| 9 | ヴァンパイアセイヴァー<br>(フェリシア) | 1,411,000 | 照井参上 | 1cALL ターボ<br>モリガン有 |
| 10 | ヴァンパイアセイヴァー<br>(デミトリ) | 688,000 | 毎週日曜は使徒襲来日<br>みんな気をつけよう | 1cALL ターボ |

# ゲームセンタードリーム　☆=2 (47)

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17東四ビルB1　☎(022)224-1046

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストライカーズ1945II<br>(疾風) | 2,034,600 | Y・S | 2-6 ㊤付 |
| 2 | [illegible] | 601,800 | [illegible] | ALL<br>アテナほか2名 |
| 3 | ポケットファイター<br>(レイレイ) | 9,999,999+α | Y W渡辺 | ALL |
| 4 | GダライアスVer.2<br>(クシーゾーン) | 36,225,570 | [illegible] | ALL 残2<br>[illegible] |
| 5 | 鉄拳3<br>(ジュリア・チャン) | 1′25″45 | [illegible] SSS | ALL |
| 6 | 鉄拳3<br>(シャオユウ) | 1′18″36 | [illegible] SSS | ALL |
| 7 | ヴァンパイアセイヴァー2<br>(ビクトル) | 913,000 | T.S島貫<br>ガロンは何処 | ALL |
| 8 | コットン2<br>(アプリ) | 4,594,800 | [illegible] | [illegible] |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## 荏原ゲームコーナー ☆=5(424)

東京都品川区旗の台3−12−3 J・BOX内1F ☎(03)3781−4359

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | [illegible](アテナ、[illegible]) | 811,700 | SSC [illegible] | [illegible] |
| 2 | ウインターヒート([illegible]) | 43″53 | [illegible]EGC TERA | [illegible] |
| 3 | ウインターヒート(ダウンヒル) | 32″95 | [illegible]EGC TERA | [illegible] |
| 4 | ウインターヒート(スピードスケート) | 34″02 | [illegible]EGC TERA | [illegible] |
| ☆ | ウインターヒート(ボブスレー) | 41″23 | [illegible]EGC TERA | [illegible]スタート3.85 |
| 6 | ウインターヒート(スラローム) | 23″86 | [illegible]EGC TERA | [illegible] |
| 7 | ウインターヒート(クロスカントリー) | 4′46″53 | [illegible]EGC TERA | [illegible] |
| 8 | ストライカーズ1945II(疾風) | 1,796,900 | EGC SPI[illegible] | 2 4ボス |
| 9 | ストライカーズ1945II([illegible]) | 1,653,900 | [illegible]MAYA[illegible] | 2 4 |
| 10 | [illegible] | 14,381,600 | [illegible]AG MYA[illegible] | [illegible] |

## TILT神保町店 ☆=12(400)

東京都千代田区神田神保町2−14−4 ☎(03)3262−2823

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Gダライアス(λ) | 30,189,260 | DAI | ALL |
| 2 | Gダライアス([illegible]) | 33,244,230 | [illegible] | ALL 51200×2 |
| ☆ | Gダライアス(υ) | 52,815,370 | [illegible] | ALL 51200×2 |
| 4 | ストライカーズ1945II(疾風) | 2,962,000 | DAB S | 全2もALL |
| 5 | ストライカーズ1945II([illegible]) | 1,686,600 | R N [illegible] | 2 4ボス |
| 6 | 怒首領蜂(タイプC ショット) | 595,370,850 | SWY | [illegible]ALL [illegible] |
| 7 | サイドバイサイド2(超特級) | 2′54″96 | ??? | ALL FD3S MT |
| 8 | | | | |
| 9 | バトルガレッガ(ボーンナム) | 15,002,580 | [illegible] | ALL [illegible] 5面1080くらい |
| 10 | コラムス97 | シイエン 9,999 | 謎のお客様 | しかも2日連続 |

## NEWパンアップ ☆−0(2)

千葉県柏市旭町1−3−14 ☎(0471)43 9829

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳3(リン・シャオユウ) | 1′09″31 | [illegible] | [illegible] |
| ★ | シンジンシップ | 3,379,610 | RECCA [illegible] | [illegible] |
| ★ | キューブリック | 7,183,520 | [illegible] ZAC-Ristar | [illegible]END [illegible] |
| 4 | [illegible](二号機[illegible]) | 36,004,233 | ESK | ALL B・13 [illegible] |
| 5 | MSH vs SF([illegible]) | 5,001,000 | [illegible] | ALL [illegible] |
| 6 | バトルサーキット([illegible]) | 28,050,700 | SNAPE[illegible] | ALL |
| 7 | [illegible](フェリシア) | 2,064,200 | [illegible] | ALL [illegible] |
| 8 | バトルガレッガ(カイン) | 15,989,200 | SPD RECCA [illegible] | ALL [illegible] |
| 9 | バトルガレッガ(シー・ダースター) | 13,152,120 | [illegible] | ALL [illegible] |
| 10 | キューブリック | 6,653,560 | ZAC−Ristar | 1コインALL バグなし |

# ハイスコア通信 お店から①

●プレイランドエフワン(宮城)
一般人H.S氏、KPL−NEK氏、DAB.S氏御来店ありがとうございます(8月)。さらに、V−GA氏、山崎氏、トライの営業の方、御来店ありがとうございます(11月)。スコアの電話は午後6時から午後10時まで受け付けてますので、よろしくお願いします。
by スコア担当ジャスティスメン

●トミームナコ(群馬)
他店から遅れをとり、ようやくバーチャファイター3tb、ストリートファイターIII 2nd、ストライカーズ1945IIが入荷しました。是非みなさん近くにお越しの際は、トミームナコに御来店くださるようお願いします。当店は対戦が熱いです。P.S.新作も入りスコア不足も解消できるかな!?

●プレイシティキャロット二荒店(栃木)
ここのところ、二荒ではGダラが熱い支持を受けています。処理落用連射も付いています。他に、首領蜂、閃激ストライカー、雷電DX、ファイテンファイターズも全て連付ですので、シューター大歓迎です。あと、餓狼伝説SPが復活しました。しばらくの間は置いてますので、ぜひプレイしに来てください。
ごっつが終わって悲しい店員Jより

●ギャレッソ津田沼(千葉)
T−吉村氏とのおしゃべり楽しかったです、共通点なんかもちらほらあったりして。とりの所でショットボタン押したり離したり実行してます(笑)。
P.S.スパ2X大盛り上がりです。
by GEBOKU

●八千代プレイランドカーニバル(千葉)
D.H−III氏、御来店ありがとうございました。またの御来店をお待ちしております。最近メスト本誌・技表等の盗難が相次いでいます。こういった低レベルの嫌がらせ?はしないでください。また店長のへそが曲がります。

●熊谷ガリバー(埼玉)
いずみさん他、仙台のパルのみなさん御来店ありがとうございました。またこちらの方にお越しの際は、ぜひお立ち寄りください。キャサ夫さん、ボボさん、100人組み手の後、来店してくださったそうで、ありがとうございました。直接お会いできなかったのが残念です。またお越しください。
担当:IQ?

●プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
最近こえー吉田君がこないのでみな、さびしいです。吉田君とは、IUGのことです。そう、Gダラのあいつさ。初対面の人には、「オレが吉田だ、こえーぞ!」と挨拶してくれます。そんな彼も仕事が大変らしく全く来ません。とりあえず来るまで書くぞ!

●TILT神保町(東京)
お礼ラッシュ
・トライの松崎さん連射装置ありがとうございました。いただいた当日に捕鯨されました。
・ビデオ機材まわりでKSDが、とどめに参考になりました。
スコア欄にもありますが、二日連続でコラムス97でジュエルカンストしてる方がいました。個人的にこの際レベルカンストまで行って欲しいと思ってます(勝手に)。
担当:弟夫

●荏原ゲームコーナー(東京)
「あんた、少し恐いよ…」ビッグママのこの一言に、えばらの誰もがもうメロメロです。ショックのパーでなくてショックトルーパーズは面白いや!点カセも熱そうだし。
by アフロおむすび㊥㊦の人

●G'−Model(東京)
最近の流行はストライカーズ1945IIとストIII 2nd。スコアも盛り上がりつつあります。ゲーメストライターもよく遊びにくるG'−Modelをヨロシク。

●タイトーイン町田(東京)
十三オトシゴ氏、また来てね!CST、体を大事にしろよ!
by ネクロマン

●ゲームコーナーフジ(東京)
ぱち先生氏、Ⓑ−SATSUMA氏、御来店ありがとうございました!
by 常連一同

●Jogo江古田店(東京)
来年頑張ります(笑)多分…
by Jogo一同

## 熊谷ガリバー ☆−0(36)

埼玉県熊谷市筑波2−49−8 ホーラム秋山ビルF1 ☎(0485)21−7821

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストライカーズ1945II(疾風) | 2,877,500 | DAB S | 2周ALL |
| 2 | Gダライアス([illegible]ゾーン) | 27,679,510 | [illegible] | ALL |
| 3 | Gダライアス(μゾーン) | 30,944,880 | [illegible] | ALL [illegible] |
| 4 | Gダライアス([illegible]ゾーン) | 36,616,770 | Ad[illegible] | ALL |
| 5 | Gダライアス(υゾーン) | 48,806,230 | RD [illegible] | ALL |
| 6 | 怒首領蜂(C TIPE) | 246,191,280 | [illegible] | 2[illegible] SHOT強化 |
| 7 | [illegible] | 3,615,600 | [illegible] | ALL 2P[illegible] |
| 8 | テトリスプラス2(パズルモード) | 1,408,300 | [illegible] | ALL [illegible] |
| 9 | サイドバイサイド2(上級) | 3′10″80 | [illegible] | [illegible] MT |
| 10 | D&D RT O D(ドワーフ) | 1,113,217 | RON | ALL |

## ゲームプラザ・コトブキ ☆=0(9)

埼玉県浦和市白幡5−1−28 ☎(048)838−6631

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Gダライアス(ニュー) | 36,309,360 | [illegible] | ALL [illegible] |
| 2 | 上海(万里の長城) | 443,400 | | R25[illegible] |
| 3 | ストリートファイターIII 2nd(コウキ) | 2,295,800 | [illegible] | ALL |
| 4 | ストリートファイターIII 2nd(ケン) | 1,744,300 | | ALL |
| 5 | ストリートファイターIII 2nd(ユン) | 1,873,500 | | ALL |
| 6 | ストリートファイターIII 2nd(ジュウベイ) | 1,657,100 | [illegible] | ALL |
| 7 | 鉄拳3(レイ) | 2′20″68 | KAO | ALL |
| 8 | ぷよぷよSUN(やさしい) | 912,328 | [illegible] | ALL 17,16,16 |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## 池袋プレイランドラスベガス ☆=4(76)

東京都豊島区西池袋1−22−4 ☎(03)3982−1817

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ☆ | モンスターメーカー | 14,560,320 | Franky[illegible] | ALL [illegible] |
| ☆ | テトリスプラス2(パズルモード) | 1,943,100 | [illegible] | ALL [illegible] |
| 3 | ライデンファイターズ(スレイプ) | 50,317,620 | STF [illegible] | ALL |
| 4 | 怒首領蜂(Bタイプ) | 320,677,490 | [illegible] ZAC OS[illegible] | 2 [illegible] |
| 5 | ウインターヒート | 10,136 | [illegible] | [illegible] |
| 6 | ストリートファイターIII 2nd | 3,125,100 | [illegible] | ALL [illegible] |
| 7 | ファイトノ2 | 6,133,700 | B[illegible] | 6[illegible] |
| 8 | GダライアスVer 2 | 32,099,270 | C[illegible] | ALL [illegible] |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## プレイシティキャロット巣鴨店 ☆−16(292)

東京都豊島区巣鴨1−15−1ミヤタビルB1 ☎(03)3943 6735

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ル・マン24(スプリントシティ) | 55′23 | Q[illegible] | [illegible] 91/K |
| 2 | ル・マン24(スプリントシティ) | 2′49″17 | Q[illegible] | [illegible] 91/K |
| 3 | ル・マン24(スプリントサーキット) | 1′03″66 | [illegible] F | [illegible] 91/K |
| 4 | ル・マン24(スプリントサーキット) | 3′15″32 | [illegible] F | [illegible] 91/K |
| ★ | スカッドレース(旧Ver 上級) | 2′30″96 | [illegible] | T A F1 |
| ★ | 鉄拳3(オーガ2) | 58″16 | MO[illegible] FUMA [illegible] | [illegible] ALL |
| 7 | キャロッブレーサー2(短距離) | 6′41″1 | [illegible] こまつゆキャップ | ALL エイシンバーリン |
| 8 | ファイティング武術(黒虎) | 2′53″28 | 稲垣君とこえー吉田君に捧ぐ星白金あつし夫 | ALL |
| 9 | テトリスプラス2(パズル) | 1,888,500 | F K−モリソヴァ[illegible] | ALL [illegible] |
| 10 | Gダライアス(ミュー) | 33,444,970 | ZBL−NUR[illegible] | [illegible]ALL |

## ゲームスポットアテナ町田店　☆－1(68)

東京都町田市森野1-37-8 今村ビルB1　☎(0427)21-6887

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ウインターヒート(スピードスキー) | 11″380 | BOSS | RUS |
| 2 | ウインターヒート(スキージャンプ) | 143.60m | BANちょ | USA |
| 3 | ウインターヒート(タウンヒル) | 33″19 | | NOR |
| 4 | ウインターヒート(ショートトラック) | 43″53 | BANちょ | USA |
| 5 | ウインターヒート(スラローム) | 24″89 | | NOR |
| 6 | ウインターヒート(ボブスレー) | 41″36 | BOSS | RUS |
| 7 | ウインターヒート(スピードスケート) | 33″88 | | NOR |
| 8 | ウインターヒート(クロスカントリー) | 4′49″52 | BANちょ | USA |
| 9 | ウインターヒート(トータルスコア) | 10,937 | BANちょ | USA |
| 10 | | | | |

## ゲームコーナーフジ　☆－16(267)

東京都葛飾区新小岩1-50-8　☎(03)3652-0670

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | ストリートファイターⅡ(ガイル) | 2,279,100 | MRC | ALL ×3 13 6-2 39 |
| ★ | スーパーストリートファイターⅡ(E.本田) | 2,080,600 | GSM つる | ALL ×3 R×44 落ち |
| ★ | ヴァンパイア(モリガン) | 1,976,300 | GSM つる | ALL D×10 |
| ★ | 富士山バスター(すもう) | 1,178,800 | SnMDK よちやん | ALL P×18.D×2 |
| 5 | ヴァンパイアセイヴァー(バレッタ) | 1,712,900 | G M C ZFC URA | ALL 超タサ |
| 6 | ストライカーズ1945Ⅱ(疾風) | 1,792,100 | 初心者URA | 2-4 |
| 7 | ギャロップレーサー2(トロットサンダー) | 6′39″9 | DE ×30 | ALL |
| 8 | ショックトルーパーズ(マリー) | 12,111,809 | DNA うん 太郎 | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## G'－Model

東京都千代田区神田神保町1-26 1F　☎(03)3293-9349

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストライカーズ1945Ⅱ(疾風) | 2,992,000 | KMT | ALL 1周154万 |
| 2 | ストライカーズ1945Ⅱ(ライトニング) | 1,632,300 | 太郎 | 2-3 1周ノーミス |
| 3 | ストライカーズ1945Ⅱ(フォッケウルフ) | 1,558,500 | DON | 2-3 |
| 4 | ストライカーズ1945Ⅱ(震電) | 1,462,300 | DON | 2-3 |
| 5 | Gダライアス(ν) | 36,614,060 | HAS | ALL だめすぎ |
| 6 | Gダライアス(λ) | 29,109,050 | BLK VEG | ALL 40万落ち |
| 7 | 怒首領蜂(タイプC) | 207,403,990 | 日本歯科連合H·N | 2 ノ火蜂 |
| 8 | ヴァンパイアセイヴァー(フェリシア) | 1,975,600 | T S | ALL 裏ボス·乱入あり |
| 9 | ヴァンパイアセイヴァー(キュービイ) | 973,600 | YJT | ALL 裏ボス·乱入あり |
| 10 | ポケットファイター(レイレイ) | 9,999,999 | GPK YSR | ALL |

## Jogo江古田店　☆－24(51)

東京都練馬区旭丘1-17-10　☎(03)3954-9261

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ☆ | ストリートファイターZERO | 8,684,600 | ぱ す | ALL コン |
| 2 | ウインターヒート(スピードスキー) | 10″934 | LKR | すがイタイ(笑) |
| 3 | ウインターヒート(スキージャンプ) | 156.14m | LKR | ×3 |
| 4 | ウインターヒート(タウンヒル) | 32″42 | LKR | |
| 5 | ウインターヒート(ショートトラック) | 43″50 | LKR | |
| ☆ | ウインターヒート(スピードスケート) | 32″95 | LKR | |
| 7 | ウインターヒート(クロスカントリー) | 4′46″06 | SHC かみさん×1 | |
| 8 | コットン2 | 10,949,600 | NAPH | 6面 |
| 9 | 鉄拳3(平八) | 1′00″00 | SURPASSER | ALL |
| ★ | 鉄拳3(エディ＝ゴルド) | 1′46″48 | MOL | ALL |

## 中央プラザ大泉店　☆－1(23)

東京都練馬区東大泉1-35-6　☎(03)3978-5434

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ウインターヒート(スピードスキー) | 11″234 | MK | 改造なし 完全1人プレイ |
| 2 | ウインターヒート(ジャンプ) | 155.48m | MK | 改造なし 完全1人プレイ |
| 3 | ウインターヒート(タウンヒル) | 35″43 | JHK | 改造なし 完全1人プレイ |
| ☆ | ウインターヒート(ショートトラック) | 43″36 | MK | 改造なし 完全1人プレイ |
| 5 | ウインターヒート(スラローム) | 24″50 | MK | 改造なし 完全1人プレイ |
| 6 | ウインターヒート(ボブスレー) | 41″95 | MK | 改造なし 完全1人プレイ |
| 7 | ウインターヒート(スピードスケート) | 33″61 | ひでおぞ | 改造なし 完全1人プレイ |
| 8 | ウインターヒート(クロスカントリー) | 4′48″72 | MK | 改造なし 完全1人プレイ |
| 9 | ウインターヒート(トータルポイント) | 11,121 | MK | 改造なし 完全1人プレイ |
| 10 | バーチャファイター3tb(通常モード) | 4′45″03 | AK2 | KAGE使用 |

## タイトーイン町田店　☆＝4(251)

東京都町田市原町田6-14-8　☎(0427)28-8693

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターⅢ2nd(オロ) | 4,485,900 | コラ! | ALL |
| 2 | ストライカーズ1945Ⅱ(疾風) | 1,944,300 | 九九九 | 2-5 |
| 3 | ストライカーズ1945Ⅱ(震電) | 1,448,600 | パパフンチ | 2-2 |
| 4 | ストライカーズ1945Ⅱ(ハンケーキ) | 1,367,800 | 仙人 | 2-2 |
| 5 | Gダライアス(ωシーン) | 52,412,260 | 仙人 | ALL |
| 6 | ストリートファイターⅢ(ケン) | 4,819,100 | 仙人 | ALL |
| 7 | 鉄拳3(平八) | 1′07″06 | オトシゴ (小松有りません) | ALL |
| 8 | 鉄拳3(ブライアン) | 1′40″18 | オトシゴ (入り) | ALL |
| 9 | きらめきスターロード | 47,100人 | のん プロダクション | 武道館クリア |
| 10 | 1943改 | 3,028,980 | ふらふら君 | ALL モビ×1 |

# ハイスコア通信　お店から②

●**ゲームスポットアテナ町田（東京）**

約一年ぶりにハイスコアが盛り上がってます（ウインターヒート）！全国の強者とスコアで争うという至極基本的な行為に新鮮味を覚える若者が若干増えました。

●**AMファクトリータイムマシン（東京）**

今回から一部集計店となりました。今後ともよろしくお願いします。

スコア担当：Yuu㊞

●**ゲーム倶楽部（神奈川）**

当店では今月よりレトロゲームの台数を増やしました。お客様にレトロゲームメニューの中から希望するものを出してもらい、希望の多かったものから順次入れていく予定です。ぜひこの機会に〝あのゲームをもう一度〟という人は当店でリクエストしてみてはいかがですか。

●**ゲームパレス（静岡）**

ギャロップレーサー2が入ってた台に、いつのまにか懐かしの19XXが入っていた。そしたら常連たちが「おっ、なつかしー。やるか」という感じでやりはじめた。だからスコアに19XXが2つも入っている。けっこう前に出たゲームでもいいものはいいんだな、ということがわかった。なんかいい。

●**夢空間ファンタジー（長野）**

当店では3分の1の台がレゲーになったわけ。名作からクソゲーまでとりそろえて君の挑戦を待つわけ。こりゃもう五輪どころじゃないわけ。

●**アイリン夢空間（岐阜）**

今年一年間たくさんの遠征ありがとうございました。

担当より

●**ゲームプラザイエローハット（愛知）**

11月18日、機会入れ替えを行いましたが、頭の悪さ大爆発なので、だれか元に戻してください。なお、苦情等はすべて店長のほうに言ってください。

頭が狂っている店員　ABE

●**オレンジペコ（愛知）**

今月は、たこまる君が頑張ってくれましたが、スコアラーが少なく、新作の入荷も悪くなってきました。来月からが心配です。P.S.対戦とっかえだま、やっと500万出ました。でも、まだまだ伸びそうなので、やり続けます。

by 店員倍損

●**アミューズメントスペースフジ（大阪）**

一年ぶりに集計再開させていただきます。みなさまの御来店をお待ちしております。

●**コズミックプラザABC（大阪）**

新しく担当者になりました竹林と申します。よろしくお願いします。

●**ジャスコ川西店プレイランド（兵庫）**

長年低迷を続ける当店のスコアに活を入れるべく。遂に我がプレイランドにも公認スコアラーサークルが発足いたしました。その名もJKP（ジャスコ川西店プレイランドハイスコア向上委員会）。発足委員は、DM翔、ACE君、私（桑名）の三名。如何なる困難にも負けず精進する所存なのでよろしくお願いいたします。また、常時やる気のあるメンバーを募集しています。

by JKP委員長 STF－桑名寛之

●**ファミリーガーデンパートⅢ（岡山）**

ファミリーガーデンパートⅥは津山駅前です。

●**ゲームプラザミッキー（広島）**

随時スコア募集中です。とりあえずストⅢ2nd、ジャスティス学園（入荷予定？）お願いします。11月中にマッスルボマー4人対戦台できます。来てください。

by ねずぎよ

●**丸久小郡店ファミリーランド（山口）**

ストリートファイターⅢ2nd：出足まずまずといったところでしょうか。KOF'97は強いっスね～

●**アメニティスペースOZ（山口）**

最近対戦プレー再加熱してるようです。遠征組求む!!

●**ビッグウェーブ（高知）**

あたりまえの話ですが、全一のみなさんはやはりすごいですね。とくにセイヴァーの稼ぎでCPUリリスへの怒りをどんな方法でおさえているのでしょうか。ビッグウエーブ常連のささやかな願いは、範馬勇次郎が天内悠を屠った時の技（とくに髪の毛の方）でリリスをイワすことです。メーカーのみなさん、某ジャガーノートパンチや某カイザーキックのようなイカす技をたくさんたくさんつくってくださいね。

●**タイトーイン空港通り店（愛媛）**

我が空港通り店のホームページに最新の重症患者が増えて充実してきました。あちこちにリンク張ってますので、見かけたら必ず立ち寄ってください。

●**アミューズメントラージ（福岡）**

大橋AトンボのD氏、御来店ありがとうございました。3部門も更新されまして、おつかれさまです。全一取れるといいですね。また来てください。お待ちしております。

Ⓙ&Ⓜ

バーチャロンが熱いです。3人のニュータイプが暴走してます。だれか止めてください。1プレイ50円で5R制なので、みなさまの御来店お待ちしております。

スコア担当のパシリ　MUGEN

●**ゲームスポットフォーカス（大分）**

当店スコアラーは時間とお金にめげずに地道にスコアを狙っています。たとえ集計がことごとく打ち切りになろうと、キャラ別にならなくともがんばり続けてます。人より大きな目標のために、人、すなわち自分であり他人ではない。ウソスコアは他人をだませても自分はだませないということを忘れずに。

by KSDS店の方にささぐM.Ave

## 夢空間ファンタジー ☆=2（17）
長野県茅野市ちの丁田2732−1 ☎(0266)72−5339

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | スーパートップスケーター(イン) | 1,500,000 | B T F | ALL |
| 2 | ウインターヒート(スキージャンプ) | 137.7461m | スピンが遅いよ あすかうとう | 中国人 |
| 3 | ウインターヒート(ボブスレー) | 42"19114 | ピアノが遅いよ。XJR | フランス人 |
| 4 | ウインターヒート(スピードスケート) | 34"02002 | ナゼ男女混合か。あすたろう | 中国人 |
| 5 | 鉄拳3⑳(シャオユウ) | 1'39"08 | ドラゴン☆鴻志「手をはなせ！」 | ALL |
| 6 | 鉄拳3(ブライアン) | 1'30"01 | ドラゴン☆鴻志「何でもできねーだろ」 | ALL |
| 7 | バトルギャレット(イエローヒースト) | 31,387,100 | B T F | ALL 1ミス G5440 |
| 8 | ポケットファイター(リュウ) | 2,795,700 | キャッ内にごって楽し NGP A | ALL |
| 9 | ストライカーズ1945Ⅱ⑳(疾風) | 1,945,100 | オレはエムサン。鉄拳最強！ | 2−5 |
| 10 | ストライカーズ1945Ⅱ⑳(ライトニング) | 1,386,200 | オレはエム派。ダンディーJのマブ | 2−2 |

## ゲームセンターUFO伊勢原店 ☆=1（129）
神奈川県伊勢原市伊勢原1−4−23 ☎(0463)94−4519

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | 極上パロディウス(ツインビー) | 4,749,400 | a t | ALL 1周 238 |
| ★ | 極上パロディウス(ハイパー) | 4,831,300 | a t | ALL 1周 253 |
| 3 | Gダライアス(ラムダ) | 30,207,480 | CVM−NAK | ALL |
| 4 | Gダライアス(ミュー) | 30,391,850 | P.S CKN | ALL |
| 5 | Gダライアス(クシー) | 31,464,450 | A T | ALL |
| 6 | ストライカーズ1945Ⅱ(ハヤテ) | 1,750,700 | A T | 2−4 |
| 7 | ストライカーズ1945Ⅱ(ライバン) | 1,810,200 | P.S CKN | 2−4 |
| 8 | ストライカーズ1945Ⅱ(ライトニング) | 1,530,300 | P.S CKN | 2−2 |
| 9 | スタースイープ(1人用) | 602,330 | IZU | ALL |
| 10 | スタースイープ(ストーリー) | 5'17"2 | H.Q | |

## 東京レジャーランド小岩店 ☆=5（7）
東京都江戸川区南小岩8−15−3 ☎(03)5668−8411

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ☆ | サイドバイサイド2(上級) | 3'09"03 | KOS HS7 | GT R AT |
| 2 | サイドバイサイド2(超上級) | 2'58"40 | 恐 ナイトキース | GT R MT |
| 3 | サイドバイサイド2(超級級) | 2'56"96 | ピカチュウAT使用 | FD AT |
| 4 | サイドバイサイド2(超難級) | 2'55"50 | 恐 ナイトキース | GT R AT |
| 5 | ストリートファイターⅢ2nd | 3,855,200 | GSM−亀 | 豪鬼使用 ALL |
| 6 | ストリートファイターⅢ2nd | 2,953,700 | KOS GHC | いぶき使用 ALL |
| 7 | ファイティング武術 | 2'26"90 | KOS RYO | 響使用 ALL |
| 8 | 電車でGO!EX(山陰EX) | ロースコア 5点 | DE 鉄 超時計 | |
| 9 | ショックトルーパーズ | 12,654,000 | KOS−YS | 深流ルート ALL チームバトル |
| 10 | | | | |

## グリーンプレイランド ☆=0（6）
岐阜県高山市西之一色町2−180高山グリーンホテル内 ☎(0577)34−6077

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳3(平八) | 1'27"91 | RYU | 1cALL |
| 2 | 鉄拳3(ポール) | 1'06"31 | RYU | 1cALL |
| 3 | 鉄拳3(キング) | 1'56"48 | RYU | 1cALL |
| 4 | 鉄拳3(カンジャック) | 2'06"68 | RYU | 1cALL |
| 5 | 鉄拳3(ロウ) | 2'31"31 | RYU | 1cALL |
| 6 | 鉄拳3(ノイ) | 2'09"31 | RYU | 1cALL |
| 7 | 鉄拳3(クマ) | 3'02"28 | RYU | 1cALL |
| 8 | 鉄拳3(本人) | 2'02"60 | RYU | 1cALL |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ハイテク遊園ニュースター ☆=0（4）
山梨県甲府市国母5−20−16 ☎(0552)28−8923

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ポケットファイター(モリガン) | 2,452,100 | Y.N | 1コインALL |
| 2 | ポケットファイター(レイレイ) | 1,558,600 | DEE | 6面 |
| 3 | 怒首領蜂(Bタイプ) | 160,696,850 | R. | 2−5 MAX540 ショット強化 |
| 4 | アルカノイドリターンズ | 584,060 | [illegible] | 50面 |
| 5 | エースドライバー ビクトリーラップ | 2'41"93 | ⑳HLK | 初級コース ビギナーMT |
| 6 | ヴァンパイアセイヴァー2(ジェダ) | 934,900 | CAD | ALL |
| 7 | ヴァンパイアセイヴァー(ガロン) | 452,300 | AVQ | ALL |
| 8 | MSH vs SF | 1,243,200 | Y.K | ALL チュンリー&ストーム |
| 9 | テトリスプラス | 239,500 | G M | ラインア114 LV 30 テトリス11 |
| 10 | MSH vs SF | 1,045,500 | Y K | ALL ローグ&チュンリー |

## トライアミューズメントタワー ☆=4（10）
東京都千代田区外神田4−3−10 ☎(03)5295−2345

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ☆ | Gダライアス(λコース) | 30,535,100 | DAI | α−β−δ−η−λ |
| ☆ | Gダライアス(μコース) | 34,143,380 | ZKB NUR | |
| 3 | Gダライアス(νコース) | 37,307,380 | ハイドロ | ラス面ボロボロ |
| 4 | ストライカーズ1945Ⅱ(Ki84) | 2,824,900 | DAI S | ALL ラスボス2ボム |
| 5 | アウトフォクシーズ(ダニー&デミ) | 13,888,000 | GAMET−KBT | |
| 6 | レイストーム(RG 1) | 16,430,050 | ヤキトリばんざい RAG | ALL 2P側 |
| 7 | マジカルドロップ2(ストーリー) | 6,507,904 | とうきょう ZAC−Rister | ALL ストレングス |
| ★ | 怒首領蜂(TYPE−C) | 637,356,600 | ZBL−NAI | 2周ALL 残×3 |
| 9 | ブラックパンサー | 3,580,520 | BP Zen | ALL 2ミス |
| 10 | ゲインブランド | 31,376,775 | N T | まあまあ |

## アイリン夢空間 ☆=62（247）
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(058)327−0218

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターⅢ2nd | 7,734,000 | G·CRUSH−CYA | ALL ⑳⑳ 2P側 ユン使用 |
| ☆ | ストライカーズ1945Ⅱ(フライングパンケーキ) | 2,610,200 | IML−UUU | 全2周ALL ⑳ |
| 3 | Gダライアス(ゾーン) | 33,120,390 | 火蜜 | ALL |
| ★ | ヴァンパイアセイヴァー(レイレイ) | 1,996,200 | ☆CAT'S− きみちゃん | ALL ⑳⑳ |
| ★ | ヴァンパイアセイヴァー(バレッタ) | 1,750,700 | ☆CAT'S− | ALL |
| ★ | ヴァンパイアセイヴァー(サスカッチ) | 1,391,500 | G CRUSH−ROK | ALL |
| 7 | 鉄拳3(リン・シャオユウ) | 1'08"33 | ☆CAT'S きみちゃん | ALL |
| 8 | バトルガレッガ(ガイン) | 17,499,470 | ☆CAT'S−マサル | ALL |
| 9 | 対戦とっかえだま | 4,987,000 | DKZ | ALL 柳名取一郎使用 |
| 10 | 達人 | 1,000万+α | 火豚(最終兵器) | バンディー×1 ハエ×2 |

## ゲームパレス ☆=0（9）
静岡県三島市一番町12−22 ☎(0559)71−3057

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Gダライアス | 42,614,310 | TS2 | G T 2ミス ZONE V |
| 2 | Gダライアス | 30,868,050 | YOSHIKIっしょ！ | クリオネ スミス ZONE Z |
| 3 | ポケットファイター | 2,533,400 | 神経T H | レイレイ ALL 最後に入れる |
| 4 | ポケットファイター | 2,256,200 | WILさま | リュウ ALL やっと出た…。 |
| 5 | ガンバード2 | 591,800 | USO せめて60万までする | ALL |
| 6 | ダライアス外伝 | 9,658,860 | W さま | ALL |
| 7 | 19XX | 13,395,500 | 神経T H | 震電 残2 |
| 8 | 19XX | 12,440,400 | WILさま | ライトニング ALL 残3 |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## AMファクトリータイムマシン ☆=0（2）
東京都豊島区南大塚3−44−11フサカビルB1F ☎(03)5951−6024

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 怒首領蜂(TYPE−C) | 566,550,150 | とうきょうえ点 NAI | 2周ALL 残1 |
| ★ | 鉄拳3(ガンジャック) | 1'03"03 | サン♥EGOリン© | ALL |
| ★ | 鉄拳3(ジュリア・チャン) | 1'22"96 | サン♥EGOリン© | ALL |
| 4 | ウインターヒート(ダウンヒル) | 32"01 | サン♥EGOリン© | カール使用 |
| 5 | バトルガレッガ(クラスポッパー) | 12,233,130 | ZBL JAC | ALL |
| 6 | D&D R.T.O.D(ドワーフ) | 1,117,433 | | ALL×4 2カおち |
| 7 | ストリートファイターⅢ2nd(ネクロ) | 5,244,200 | TOT | ALL あり スーパーダンス |
| 8 | ストリートファイターⅢ2nd(ヒューゴー) | 4,438,700 | TOT | ALL 豪鬼なし ギガスブリーカ |
| 9 | ストリートファイターⅢ2nd(いぶき) | 5,121,600 | サン♥EGOリン© | ALL あり |
| 10 | ストリートファイターⅢ2nd(ショーン) | 4,639,700 | TOT−BEEイー！ | ALL あり ハドウバースト |

## オレンジハット砺波 ☆=0（2）
富山県砺波市新又147−1 ☎(0763)33−1863

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Gダライアス Ver Ⅱ(λZONE) | 33,391,210 | いたくら | ALL |
| 2 | グラディウスⅢ(2−9) | 1,666,820 | Y K | EDIT FF 無敵使わず |
| 3 | ファイナルファイト(ガイ) | 3,409,530 | T.A | ALL |
| 4 | スーパーリアル麻雀(女使用) | 560,700 | STP | ラス面 |
| 5 | F/A | 1,155,200 | ハマリ男 | ラス面 |
| 6 | スラムダンク | 249 | ハマリ男 | ALL |
| 7 | モンスターランド | 4,264,910 | T A | ALL |
| 8 | コットン2 | 1,787,200 | JS GN | R 4 |
| 9 | 源平討魔伝 | 999,999 | BICTHMAN | ALL |
| 10 | ストリートファイターⅢ2nd(ゴウキ) | 2,652,000 | DIC | ALL |

## プレイシティキャロットアピア店 ☆=0（1）
静岡県静岡市中吉田15−8 プラザアピア1F ☎(054)263−8604

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストライカーズ1945Ⅱ(疾風) | 2,098,700 | ASD TMY | 2−6 |
| 2 | ストライカーズ1945Ⅱ(フライングパンケーキ) | 1,959,200 | SPREAM FKS | 2−6 |
| 3 | ストライカーズ1945Ⅱ(モスキート) | 1,934,600 | 大船小次郎 | 2−6 |
| 4 | ストライカーズ1945Ⅱ(フォッケウルフ) | 1,724,300 | Y | 2−4 |
| 5 | ストライカーズ1945Ⅱ(ライトニング) | 1,371,300 | AUK F | 2−1 |
| 6 | ストライカーズ1945Ⅱ(震電) | 1,367,100 | 大船小次郎 | 2−2 |
| 7 | 怒首領蜂(TYPE C) | 367,816,480 | ASD−XPD APEX | 2−7 |
| 8 | 怒首領蜂(TYPE−A) | 163,269,690 | ASD TMY | 2−6 |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ゲーム倶楽部大船店 ☆=3（39）
神奈川県鎌倉市大船1−23−28 ☎(0467)44−1963

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストライカーズ1945Ⅱ(ライトニング) | 1,518,900 | サンライズ中 | 2−2 |
| ☆ | ストライカーズ1945Ⅱ(フォッケウルフ) | 2,659,600 | VMT DBT ABL | ALL |
| ☆ | ストライカーズ1945Ⅱ(震電) | 2,595,600 | ECM−FISCHER | ALL ⑳ |
| 4 | ストライカーズ1945Ⅱ(モスキート) | 1,837,900 | | 2−5 |
| 5 | Gダライアス(μ·ミュー) | 29,852,590 | TAKさん | ALL 512×2 |
| 6 | ストリートファイターⅢ2nd | 3,745,200 | KAZ | ALL ダッドリー |
| 7 | ウインターヒート(ダウンヒル) | 35"15 | S.F | ALL カール |
| 8 | ウインターヒート(スラローム) | 25"08 | S.F | ALL カール |
| 9 | ウインターヒート(ボブスレー) | 41"94 | S.F | ALL カール |
| 10 | ウインターヒート(クロスカントリー) | 4'49"99 | S.F | ALL カール |

## マンモス城インベーダーハウス ☆=8(14)
大阪府高槻市北園町18−14 ☎(0726)82−4323

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ウインターヒート スピードスキー | 11"263 | [illegible] | アメリカ |
| 2 | ウインターヒート (ダウンヒル) | 32"38 | IGU | ドイツ |
| 3 | ウインターヒート ショートトラック | 43"60 | TST [illegible] | ロシア |
| 4 | ウインターヒート (ボブスレー) | 41"42 | TST㊙ (ぼや尻) | ロシア |
| 5 | ウインターヒート トータル | 11,164 | TST [illegible] | ロシア |
| 6 | ストライカーズ1945II (ハヤテ) | 1,953,800 | IGU | 2−6 |
| 7 | 怒首領蜂 A TYPE | 254,268,940 | TST [illegible] | 2 6 ショット |
| 8 | [illegible] ネクロ | 4,886,400 | AR | ALL ノーミス P×6 |
| 9 | MSH vs SF | 5,180,800 | ARIは 1日おそい | ALL 春&ウル アポ前450万 |
| ★ | マジカルドロップ2 (ひらめき) | 79,000 | MIND− ばあにん☆らばあ | ALL ノーミス 予選39 5K |

## GAME's MILK ☆−6(29)
京都府宇治市大久保町北ノ山101−5 ☎(0774)44−5770

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ウインターヒート (スキージャンプ) | 148.96m | JAG | アメリカ |
| 2 | ウインターヒート (ダウンヒル) | 32"48 | BUZ | ドイツ |
| 3 | ウインターヒート ショートトラック | 43"80 | NIT | ドイツ |
| 4 | ウインターヒート (スラローム) | 24"81 | NUZ | ドイツ |
| 5 | ウインターヒート (ボブスレー) | 41"70 | UUZ | ロシア |
| 6 | ウインターヒート (スピードスケート) | 33"72 | JAG | アメリカ |
| 7 | ウインターヒート クロスカントリ | 4'48"52 | JAG | アメリカ |
| 8 | ウインターヒート (トータルスコア) | 11,255 | UAG | アメリカ |
| ★ | フェリオス (ハード) | 1,229,830 | 天理剣聖 TEN | ALL ㊙ 目標124万 |
| ★ | フェリオス (イージー) | 854,780 | 天理剣聖 TEN | ALL ㊙ 完璧 デュポン札打ち×5 |

## 扇ケ丘レジャーセンター ☆=12(237)
石川県石川郡野々市町高橋町86−2 ☎(076)246−6406

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストライカーズ1945II (疾風) | 1,914,400 | TEAM nWo よなべ [illegible] | 2 6 [illegible] |
| 2 | ストライカーズ1945II (モスキート) | 1,910,900 | TEAM nWo はち | 2−6 ㊙ |
| 3 | テトリスプラス2 (パズルモード) | 1,553,150 | GOR TRN | ALL 助手子 |
| 4 | スタースイープ (ストーリー) | 2'32"7 | SIN | ALL |
| 5 | [illegible] | 11,419,650 | SR [illegible] YAM [illegible] | ALL |
| 6 | ファイティング武術 (黒虎) | 2'22"56 | OGR | ALL |
| 7 | ファイティング武術 (小虎) | 3'17"16 | OGR | ALL |
| 8 | ファイティング武術 [illegible] | 4'37"41 | OGR | ALL |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ゲーマーハウス・ガンマ ☆=2(3)
大阪府池田市石橋1−8−10ステーションプラザ3F ☎(0727)62−6780

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ウインターヒート (総合ポイント) | 11,424 | 爪割れかけ nWo・弾介㊙MTG | |
| 2 | ストライカーズ1945II ライトニング | 1,838,200 | OS [illegible] | 2 4 |
| 3 | ストライカーズ1945II フライングパンケーキ | 2,107,300 | [illegible] | 2 6 |
| 4 | ストライカーズ1945II フォッケウルフ | 1,922,600 | [illegible] (すごいですか?) | 2 6 |
| 5 | ストライカーズ1945II (疾風) | 1,520,900 | 合格祈願 [illegible] ㊙MTG | 2−2 |
| 6 | ストライカーズ1945II (震電) | 2,068,700 | TEAM−nWo よなべ [illegible] | 2−7 |
| ☆ | ストライカーズ1945II モスキート | 1,976,500 | OS [illegible] | 2 6 |
| 8 | 怒首領蜂 (Aタイプ | 173,554,460 | [illegible] | 2 7 レーザー |
| 9 | パズルボブル3 | 715,464,970 | SOU [illegible] | ALL 25モード |
| 10 | ストリートファイターII 2nd (オロ) | 3,340,600 | 少なすぎる−!! D M翔 | ALL ゴウキ無し |

## プレイシティNASA杉本町店 ☆=5(397)
大阪府大阪市住吉区山之内3−3−5 ☎(06)694−4909

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ウインターヒート (スピードスキー) | 11"374 | MOM | カルヴァイン (ドイツ) |
| 2 | ウインターヒート (スキージャンプ) | 152.52m | KM | カルヴァイン ドイツ |
| 3 | ウインターヒート (ダウンヒル) | 34"13 | MOM | カルヴァイン ドイツ |
| 4 | ウインターヒート (ショートトラック) | 44"10 | MOM | カルヴァイン (ドイツ) |
| 5 | ウインターヒート (スラローム) | 26"33 | MOM | カルヴァイン ドイツ |
| 6 | ウインターヒート (ボブスレー) | 42"38 | MOM | カルヴァイン (ドイツ) |
| 7 | ウインターヒート スピードスケート | 34"15 | MOM | カルヴァイン ドイツ |
| 8 | ウインターヒート クロスカントリ | 5'01"25 | MOM | カルヴァイン ドイツ |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ゲームプラザ・イエローハット
愛知県名古屋市中村区則武1−11−9 ☎(052)453−5857

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターII 2nd (豪鬼) | 4,374,500 | SDR えくすたあ | ノーミス,ショーン 豪鬼,真豪鬼有 |
| 2 | テトリスプラス2 パズルモード | 1,858,700 | ASG− 如月浪人−RIN | ALL 助手子 |
| 3 | ストライカーズ1945II (疾風) | 1,789,700 | NMT8 2i | 2 5 |
| 4 | ウインターヒート (トータルスコア) | 11,150 | 変な奴教2代目教祖 "TMR" たこまる | ドイツ人 |
| 5 | ウインターヒート (スキージャンプ) | 145.53m | 変な奴教2代目教祖 "TMR" たこまる | ロシア人 |
| 6 | ウインターヒート ショートトラック | 43"83 | 変な奴教2代目教祖 "TMR" たこまる | ロシア人 |
| 7 | ウインターヒート ボブスレー | 42"30 | 変な奴教2代目教祖 "TMR" たこまる | ドイツ人 |
| 8 | ウインターヒート クロスカントリー | 4'50"99 | 変な奴教2代目教祖 "TMR" たこまる | ドイツ人 |
| 9 | アルペンレーサー2 T.T.ノスエート | 1'44"903 | ASG 如月浪人−RIN | ダウンヒル |
| 10 | アルペンレーサー2 (レース,テクニカル) | 1'56"218 | ASG− 如月浪人−RIN | ダウンヒル |

## アミューズメントスペース・フジ ☆2(54)
大阪府大阪市北区天神橋4 10−8 ☎(06)356−3933

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストライカーズ1945II (震電) | 2,099,500 | AXIOM−H・Y㊙ | 2−6ボス |
| 2 | ストライカーズ1945II (疾風) | 2,256,700 | 2 6で3ミス b 頑張け | 2−6ボス |
| 3 | ストライカーズ1945II (フライングパンケーキ) | 2,273,800 | H−M | 2−6ボス |
| 4 | ストライカーズ1945II (フォッケウルフ) | 1,640,800 | 難しいやね このキャラ。 | 2−3 |
| 5 | ウインターヒート スピードスキー | 20,874 | [illegible] | ALL [illegible] |
| 6 | ウインターヒート [illegible] | 23,750 | [illegible] | ALL [illegible] |
| 7 | ウインターヒート [illegible] | 32,340 | [illegible] | ALL [illegible] |
| 8 | テトリスプラス2 (パズルモード) | 1,200,260 | H ? | ALL |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## チャレンジャー関大前店 ☆−3(93)
大阪府吹田市千里山東1−14−2 ☎(06)389−8072

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ウインターヒート (SPEED SKATING) | 34.58 | タージン | |
| 2 | ウインターヒート (SHOT TRACK S S) | 43.96 | タージン | |
| 3 | ウインターヒート (SKI JUMPING) | 135.30m | がんばりマース NOB | |
| ☆ | ロストワールド | 1,213,500 | 跑哮更郎・鬼愛・ま JU | ALL 101HIT |
| 5 | GダライアスVer.2 (ゾーンv) | 42,394,160 | FFV FX ㊙ | ALL |
| 6 | [illegible] | 9,999,999 | [illegible] | [illegible] |
| 7 | [illegible] | 3,001,400 | [illegible] | ALL [illegible] |
| 8 | ストリートファイターII 2nd (ヒューゴ) | 2,880,700 | 日本たばこ協会 会員No1 | ALL 2回転 |
| 9 | MSH vs SF ウルヴァリン,サイクロップス | 2,014,400 | 日本たばこ協会 会員No1 | ALL |
| 10 | | | | |

## オレンジ・ペコ ☆−16(43)
愛知県名古屋市昭和区隼人町8−14 ☎(052)836−3072

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ウインターヒート (総合得点) | 11,286 | まだまだせい たこまる | ドイツ人 ALL |
| 2 | ウインターヒート (スピードスキー) | 11"131 | TMR−たこまる | |
| 3 | ウインターヒート (ダウンヒル) | 33"32 | TMR たこまる | |
| 4 | ウインターヒート (ショートトラック) | 43"66 | ぬいてみろTMR君! BTO | |
| ☆ | ウインターヒート スラローム | 23"07 | タイミングは完璧! たこまる | |
| 6 | ウインターヒート スピードスケート | 33"68 | TMR たこまる | |
| 7 | ウインターヒート クロスカントリ | 4'50"46 | TMR たこまる | |
| ☆ | ギャロップレーサー2 (フラワーパーク) | 6'39"5 | ㊙アンクルマボーロ | |
| 9 | テトリスプラス2 (パズルモード) | 1,877,950 | ASG− 如月浪人−RIN | ALL 助手子 |
| 10 | テトリスプラス2 (エンドレス) | 99,999,999+α | DCC AGAS−KAC㊙ | C×96でカンスト |

## コズミックプラザABC ☆=1(71)
大阪府寝屋川市早子町18−14 ☎(072)23−1160

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | [illegible] | 9,999,990 | 無名 | 連続天国拳でひたすら 天国拳 バク投 |
| 2 | [illegible] | 1,013,100 | ばかばん | 1−8まで ㊙付 |
| 3 | ウインターヒート | 41"27 | MAO | ボブスレー (ロシア) |
| ☆ | ウインターヒート | 10"79616 | KHJ | スピードスキー [illegible] |
| 5 | ウインターヒート | 154.5321m | KHJ | [illegible] |
| 6 | ウインターヒート | 32"27008 | KHJ | ダウンヒル (ドイツ) |
| 7 | ウインターヒート | 43"63006 | KHJ | ショートトラック (ドイツ) |
| 8 | ウインターヒート | 23"99014 | KHJ | スラローム (ドイツ) |
| 9 | ウインターヒート | 33"05004 | KHJ | スピードスケート (イギリス) |
| 10 | マジカルドロップ2 | 78,700 | MIND− ばあにん☆らばあ | ALL (ひらめきモード) |

## タウンスポットプレイランド ☆−5(182)
大阪府茨木市中津町4−3 ☎(0726)36−5311

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターII 2nd (リュウ) | 4,251,700 | SIN ギルでW㊙ | ALL ㊙×5 |
| 2 | ファイティング武術 (黒虎) | 2'19"78 | SKT GM−STC | ALL |
| 3 | きらめきスターロード (ファン人数) | 46,300人 | ☆豚 S−けんいち | ALL |
| 4 | ヴァンパイアセイヴァー2 モリガン | 1,777,400 | [illegible] | ALL |
| 5 | テトリスプラス2 (エンドレス) | 21,010,000 | PCS [illegible] | [illegible] |
| 6 | メタルスラッグ | 2,562,050 | TKE | ALL |
| 7 | ヴァンパイアセイヴァー (オルバス) | 961,500 | SIN | ALL |
| 8 | 鉄拳3 (三島平八) | 1'11"71 | EBI | ALL |
| 9 | ストリートファイターII 2nd (イブキ) | 2,307,400 | Ko.s | ALL 乱入有 |
| 10 | | | | |

## GAME's WiLL ☆=39(372)
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20−1 ☎(075)711−1435

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターII 2nd (豪鬼) | 5,640,900 | とりあえず#2 | ALL ㊙ |
| 2 | ポケットファイター (モリガン) | 2,740,800 | ひまつぶしです | ALL |
| ☆ | カプコンスポーツクラブ (総合) | 1,913,100 | 悲願達成!!サッカー日本代表W杯出場じゃあ | ALL |
| 4 | カプコンスポーツクラブ サッカー | 929,200 | [illegible] | 4周 |
| 5 | Gダライアス ゾーン | 33,124,320 | [illegible] by 大明神 | ALL 512×0 |
| 6 | MSH vs SF | 5,241,300 | ARJ㊙ | ALL ㊙ |
| ★ | ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア) | 2,858,600 | L2A−GYO | ALL ㊙ |
| ★ | ネオボンバーマン (ノーマル) | 672,000 | WZH | ALL ㊙㊙ |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ゲームセンターピノキオ ☆0(36)
兵庫県明石市本町1−1−26 ☎(078)917−5685

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | カプコンスポーツクラブ | 1,497,500 | OPM−T S (ぷよ専門) | ALL |
| 2 | ストリートファイターII 2nd (アレックス) | 3,354,100 | DIC㊙ | ALL |
| 3 | ウインターヒート (スラローム) | 27"85 | APO | 日本 |
| 4 | ウインターヒート (ボブスレー) | 42"16 | S H | ロシア |
| 5 | ウインターヒート スピードスケート | 34"82 | APO | フランス |
| 6 | ウインターヒート スキージャンプ | 152.42m | OJO | [illegible] |
| 7 | ウインターヒート クロスカントリー | 5'02"85 | HSR | 中国 |
| 8 | ウインターヒート スピードスキー | 11"515 | ACD | アメリカ |
| 9 | ウインターヒート (ダウンヒル) | 37"13 | TMN | アメリカ |
| 10 | ウインターヒート (ショートトラック) | 44"40 | CAT | フランス |

## タイトーイン002スタジアム ☆−9(347)
大阪府豊中市玉井町1−1−36ライオンズマンション102号 ☎(06)844−0586

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ☆ | ファイティング武術 (黒虎) | 2'16"48 | WILLARD−駿脅 | ALL スピードアップ無し |
| 2 | ストリートファイターII 2nd (真豪鬼) | 3,655,200 | SKT GM−SJC | ALL |
| 3 | きらめきスターロード | ファン人数45,900人 | Mr.岡野君リベンジ (元気ですか?) | ALL |
| 4 | Gダライアス (Λゾーン㊙付) | 30,516,050 | 汁ダブルではまた負け HYAKU UGF | ALL 512×0 |
| 5 | Gダライアス (εゾーン㊙付) | 33,167,330 | [illegible] | ALL 512×2 |
| 6 | 鉄拳3 (ポール [illegible] 付) | 47"00 | STG MSJ T M | ALL 予選40† |
| ★ | 鉄拳3 (平八 [illegible] 付) | 58"78 | [illegible] | ALL [illegible] |
| 8 | 鉄拳3 (エディ [illegible] 付) | 2'17"88 | SKT GM [illegible] | ALL |
| 9 | 大地を喰らう2 (2P同時) | 4,635,200 | KiWXI (フュージョン失敗) | ALL |
| ★ | マジカルエラーをさがせ (㊙付) | 8,732 | SGP 膝善− 電車狂GEK㊙ | ALL |

## GAME's DRAGON ☆−2(41)
京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町888ドルスTWO1F ☎(075)822−3017

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターII 2nd (豪鬼) | 5,308,200 | GAY−DIL㊙ 600出ねよ | ALL |
| 2 | ストリートファイターII 2nd (リュウ) | 3,428,100 | アンドレさん | ALL |
| 3 | ストリートファイターII 2nd (ケン) | 3,300,400 | アンドレちゃん | ALL |
| 4 | ストライカーズ1945II (パンケーキ) | 2,151,400 | [illegible] | 2 6 [illegible] |
| 5 | ストライカーズ1945II (震電) | 1,946,200 | [illegible] | 2 6 [illegible] |
| 6 | Gダライアス ([illegible]) | 36,061,690 | GAY DL [illegible] | ALL |
| 7 | Gダライアス (フムタ) | 24,792,230 | [illegible] | ALL |
| 8 | ヴァンパイアセイヴァー2 (モリガン) | 2,214,800 | [illegible] | ALL [illegible] |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

# ヒットゲームBEST10

## プレイヤー人気ベスト10

| 順位 | 前回 | ゲーム名 | 得点 | メーカー名 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 | 639 | SNK |
| 2 | − | ストリートファイターⅢ2ndインパクトジャイアントアタック | 587 | カプコン |
| 3 | 2 | 鉄拳3 | 567 | ナムコ |
| 4 | 7 | バーチャファイター3tb | 413 | セガ |
| 5 | 5 | ストライカーズ1945Ⅱ | 346 | 彩京 |
| 6 | 3 | MSH vs SF | 283 | カプコン |
| 7 | 8 | バーチャストライカー2 | 240 | セガ |
| 8 | 4 | ヴァンパイア　セイヴァー2 | 231 | カプコン |
| 9 | − | ウインターヒート | 230 | セガ |
| 10 | 6 | ポケットファイター | 156 | カプコン |

| 11位 | 12位 | 13位 | 14位 | 15位 |
|---|---|---|---|---|
| Gダライアス 134 | 怒首領蜂 117 | バーチャファイター3 90 | バトルガレッガ 83 | X-MEN vs ストリートファイター 73 |

## インカムベスト10

| 順位 | 前回 | ゲーム名 | 得点 | メーカー名 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 | 654 | SNK |
| 2 | 2 | 鉄拳3 | 616 | ナムコ |
| 3 | − | ストリートファイターⅢ2ndインパクトジャイアントアタック | 589 | カプコン |
| 4 | 5 | バーチャファイター3tb | 419 | セガ |
| 5 | 7 | バーチャストライカー2 | 330 | セガ |
| 6 | 3 | MSH vs SF | 326 | カプコン |
| 7 | 4 | ヴァンパイア　セイヴァー2 | 270 | カプコン |
| 8 | 8 | ストライカーズ1945Ⅱ | 260 | 彩京 |
| 9 | − | ウインターヒート | 197 | セガ |
| 10 | 6 | ポケットファイター | 169 | カプコン |

| 11位 | 12位 | 13位 | 14位 | 15位 |
|---|---|---|---|---|
| バーチャファイター3 123 | ギャロップレーサー2 91 | X-MEN vs ストリートファイター 80 | 電脳戦機バーチャロン 79 | サイドバイサイド2 71 |

# ストⅢ2nd首位に届かず

### ゲーム性で勝負のストⅢ

今月はカプコンからストリートファイターⅢ2ndインパクトが発売されましたが、首位を奪取するまでには至っていません。1位のザ・キング・オブ・ファイターズ'97も得点を下げつつあり、くだり坂の1ヵ月となりました。

初登場のストⅢ2ndは、ストリートファイターⅢのバージョンUP版。シリーズ第2作と呼ぶか微妙なところです。新しいキャラクターはヒューゴとユリアンですが、絵の部分で新しさを感じさせるにはややパワー不足。

しかし、各キャラクターの技の性質や、ゲージ使用技など細かい点がさまざまに工夫されています。時間をかけて調整されている感があり、やりこむタイプの人には、手ごたえのある内容となっています。

ビジュアル面でインパクトが弱い分、出だしでプレイヤー人気2位、インカム3位は健闘しているといってもいいでしょう。新作が不足している現状もプラスに働いているというところ。

以下、鉄拳3、バーチャファイター3tbは変わらずのラインナップ。バーチャ3tbのほうが、ややロケーションを選ぶ傾向があるみたいです。

### 細かい工夫光るストライカーズ

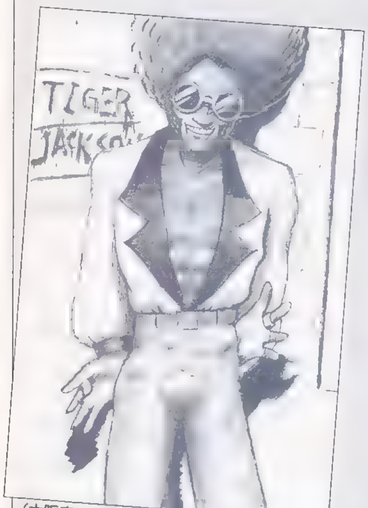
さて、先月から安定した人気を誇るストライカーズ1945Ⅱ。その秘密はどこにあるのでしょうか。

最大の魅力は、一面の長さが短く、密度の濃いゲームスタイルのため、緊張感が高いということ。シューティングなのに、対戦格闘やドライブゲームのような密度の濃い満足感を与えてくれます。

また、とっつき易さや、またやってみようという工夫が随所に見られます。とくに、連射装置をつけてもつけなくても、プレイに大きな支障が出ない『彩京連射』は、他のメーカーも見習うべきではないでしょうか。派手な部分だけでなく、プレイヤー心理をついたさまざまな工夫に注目したいところです。

年末にかけて、SNKの月華の剣士とカプコンのジャスティス学園が発売されます。インパクト、持続力を兼ね備えることができるかどうか、見守っていきましょう。

(石井ぜんじ)




(大阪府　P.N. AAA)

## ジャスコ川西店プレイランド　☆=1 (16)

兵庫県川西市小花1−6−16　☎(0727)59−7464

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Gダライアス(ωゾーン) | 45,676,810 | JKP ACE | ALL [illegible]×2 [illegible]あり |
| 2 | Gダライアス(εゾーン) | 27,256,190 | ラスボス | ALL·残×3 連あり |
| 3 | [illegible] (オロ) | 4,447,900 | JKP−D M[illegible] | ALL P×5 [illegible]1ミス |
| 4 | コラムス'97(上級) | 2,724 | 匿名希望 | レベル100 二段 |
| 5 | ライデンファイターズ(スレイブ) | 51,097,010 | 隠密里滑りスコア STF−桑名寛之 | ALL　連なし |
| 6 | 雷電DX(初級コース) | 5,902,880 | 夢、ふたたび STF−桑名寛之 | ALL　連なし |
| 7 | ぷよぷよSUN(ふつう) | 656,820 | 関西ぷよらーは熱いぜ ひさぽん·PA会長 | MAX16連鎖 |
| 8 | ぷよぷよSUN(むずい) | 249,112 | 初級とったぞ むなSUN·IPA | カーくんに負け |
| 9 | ストリートファイターⅢ2nd(ゴウキ) | 3,668,900 | 出しただけ〜 JKP−D M翔 | ALL P×2 豪鬼なし |
| 10 | | | | |

## ファミリーガーデンパートⅢ

岡山県真庭郡勝山町大字勝山459　☎(0867)44−5688

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ポケットファイター(レイレイ) | 2,844,700 | KAG三厳 | ALL 社用中 |
| 2 | ポケットファイター(モリガン) | 2,622,500 | KID | ALL |
| 3 | ポケットファイター(フェリシア) | 1,929,800 | H·N | ALL |
| 4 | ポケットファイター(チュンリー) | 1,434,400 | KID | ALL なんとなくやってみ[illegible] |
| 5 | ストリートファイターⅢ2nd | 3,181,100 | SRX−TO | ALL ヤン |
| 6 | ストリートファイターⅢ2nd | 4,272,800 | SRX−TO | ALL ユン |
| 7 | ストリートファイターⅢ2nd | 3,442,400 | SRX−TO | ALL ゴウキ |
| 8 | ストリートファイターⅢ2nd | 3,193,300 | SRX−TO | ALL ケン |
| 9 | ストリートファイターⅢ2nd | 2,461,000 | SRX−TO | ALL [illegible] |
| 10 | コンチネンタルサーカス | 6,543,470 | ひろぽん | [illegible] |

## オキモト　☆=2 (20)

広島県広島市西区南観音3−15−3　☎(082)292−1473

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターⅢ2nd(豪鬼) | 4,042,000 | NMEのどあME | ALL |
| 2 | ストリートファイターⅢ2nd(リュウ) | 3,927,800 | NMEのどあME | ALL |
| 3 | ストリートファイターⅢ2nd(いぶき) | 3,765,200 | HIRO | ALL |
| 4 | ストリートファイターⅢ2nd(ショーン) | 3,659,700 | KMO | ALL |
| 5 | ストリートファイターⅢ2nd(ユリアン) | 3,184,000 | KMO | ALL |
| 6 | ストリートファイターⅢ2nd(ヒューゴ) | 2,044 400 | X | ALL |
| 7 | MSH vs SF | 1,726,500 | TH | ALL　ゴウキ リュウ |
| 8 | マッハブレーカーズ(マキシマムスピード) | 8"21 | M·F | |
| 9 | マッハブレイカーズ(アイスクラッシャー) | 34 | HIRO | |
| 10 | マッハブレイカーズ(ハイパーグライダー) | 706.69m | M·F | |

## ゲームプラザミッキー　☆=1 (40)

広島県広島市南区的場町1−7−2　☎(082)262−5189

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターⅢ2nd(リュウ) | 5,657,500 | NEZ GYO | ALL [illegible] P×14 |
| 2 | ストリートファイターⅢ2nd(ユン) | 5,053,300 | NEZ GYO | ALL [illegible] |
| 3 | ストリートファイターⅢ2nd(ゴウキ) | 4,727,200 | NEZ−GYO | ALL [illegible] |
| 4 | ストリートファイターⅢ2nd(ケン) | 4,565,100 | NEZ GYO | ALL [illegible] |
| 5 | ストリートファイターⅢ2nd(ヤン) | 4,232,300 | [illegible] | ALL [illegible] |
| 6 | ストリートファイターⅢ2nd(エレナ) | 4,125,600 | [illegible] | ALL [illegible] |
| 7 | ストリートファイターⅢ2nd([illegible]) | 4,113,800 | [illegible] | ALL [illegible] |
| 8 | ストリートファイターⅢ2nd(イブキ) | 4,072,000 | [illegible] | ALL [illegible] |
| 9 | ポケットファイター(レイレイ) | 9,999,999 | ねずぎよ&小嶋 | ALL　バグ有り |
| 10 | ポケットファイター(レイレイ) | 2,966,900 | ねずぎよ | ALL　バグ無し |

## アメニティスペースOZ　☆=0 (39)

山口県小野田市西高泊664−3　☎(0836)84−5147

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ウインターヒート(ショートトラック) | 43"90 | MIC | ドイツ |
| 2 | ウインターヒート(ジャンプ) | 142.85m | TVQ | アメリカ |
| 3 | ウインターヒート(ダウンヒル) | 35"14 | TZR | ドイツ |
| 4 | サイドバイサイド2(中級) | 2'26"26 | B·B | GT−R MT |
| 5 | サイドバイサイド2(上級) | 3'22"00 | TMX | RX−7FD MT |
| 6 | サイドバイサイド2(超上級) | 3'08"26 | ??? | [illegible] MT |
| 7 | ストリートファイターⅢ2nd | 3,657,100 | RSR | [illegible] |
| 8 | ストライカーズ1945Ⅱ | 1,291,100 | EBI | [illegible] |
| 9 | ティンクルスタースプライツ(ストーリーモード) | 1,663,980 | RSV | |
| 10 | ガンブレードNY.(スコアアタック) | 101,040 | RSV | |

## PLAY−HOUSEアスカ ☆=0(6)
佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎(0955)23−2895

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バーチャファイター3tb | 6'00"09 | Mr−D | ALL 鷹嵐 |
| 2 | ストリートファイターⅢ2nd | 2,929,400 | Mr−YAS | ALL リュウ |
| 3 | ヴァンパイアセイヴァー2 | 794,700 | Mr−END | ALL ビシャモン |
| 4 | MSH vs SF | 1,541,500 | Mr−K・T | ALL ブラック |
| 5 | 鉄拳3 | 2'05"20 | Mr−D・I | ALL ポール |
| 6 | ポケットファイター | 2,146,900 | Mr−K・T | ALL モリガン |
| 7 | バーチャファイター3 | 5'05"09 | Mr−K・T | ALL ラウ |
| 8 | Gダライアス | 18,173,270 | Mr−GOKO | ALL ゾーンλ |
| 9 | ストリートファイターⅢ2nd | 2,889,800 | Mr−YAS | ALL ケン |
| 10 | ザ・キング オブ・ファイターズ97 | 476,300 | Mr−K・K | ALL |

## モンキーハウス本館 ☆−10(365)
福岡県福岡市中央区六本松2−6−7 ☎(092)731−0053

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | スターグラディエイター(ヒルシュタイン) | 1'49"37 | 機械 O キャプチューン? | ALL |
| ★ | スターグラディエイター(ゼルキン) | 1'40"92 | G.M.C.機械T・H⑮ | ALL |
| ★ | ナックルヘッズ(グレゴリ ダレル) | 1,589,700 | G.M.C.機械T・H⑮ | ALL |
| ★ | ナックルヘッズ(クリスティンミャオ) | 1,270,100 | G.M.C.機械T・H⑮ | ALL |
| ★ | ナックルヘッズ(タケシフジオカ) | 1,667,400 | 機械はいご⑮ | ALL |
| ☆ | スタースイープ(ストーリー・モード) | 1'56"0 | G.M.C.機械T・H⑮ | ALL |
| 7 | ブラッディロア(アリス) | 3'30"11 | 機械AMG−E⑮ | ALL |
| 8 | ストライカーズ1945Ⅱ(フライングパンケーキ) | 2,074,500 | MIY 照屋君、今年も帰れそうにない。 | 2−7 ㊣ |
| 9 | GダライアスVer.2(v) | 36,033,750 | Sin−OgC | ALL |
| 10 | 花組対戦コラムス | 1コインALL | G.M.C機械T・H⑮ | 右上の女使用 |

## 丸久小郡店ファミリーランド ☆=0(9)
山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31−6015

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターⅢ2nd(ケン) | 3,819,400 | ようすけ | 1c ALL |
| 2 | ストリートファイターⅢ2nd(リュウ) | 3,662,000 | L'Arc〜en〜ciel 命 ようすけ | 1c ALL |
| 3 | ザ・キング オブ・ファイターズ97(庵、京、ちづる) | 421,800 | CHI | 1c ALL |
| 4 | ヴァンパイアセイヴァー2(フェリシア) | 1,159,400 | ようすけ | 1c ALL |
| 5 | ヴァンパイアセイヴァー(バレッタ) | 887,700 | SSS | 1c ALL |
| 6 | レイストーム | 3'66"6 | カシ | カシ |
| 7 | Gダライアス | 1,457,650 | 岩村飛竜 | ZONEラムダ |
| 8 | モンスタースライダー | 255,420 | MiSogi・T | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ワンダーランド ☆=1(6)
宮崎県延岡市幸町3−110島津ビル1F ☎(0982)34−7827

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストライカーズ1945Ⅱ(震電) | 1,185,900 | BNK²−CRAIF | 2−1 |
| 2 | ストライカーズ1945Ⅱ(疾風) | 1,035,700 | KAM | 1−8 |
| 3 | ストライカーズ1945Ⅱ(フォッケウルフ) | 638,400 | STN | 1−6 |
| 4 | ストリートファイターⅢ2nd(ユン) | 4,678,400 | K K | ALL |
| 5 | ストリートファイターⅢ2nd(ゴウキ) | 4,258,200 | KAM | ALLノーミス SAⅢ |
| 6 | ストリートファイターⅢ2nd(リュウ) | 4,106,700 | A E | ALL |
| 7 | ストリートファイターⅢ2nd(ネクロ) | 2,478,300 | KAM | ALL SAⅢ |
| 8 | ストリートファイターⅢ2nd(ユリアン) | 1,486,100 | F | ALL SAⅢ |
| 9 | ショックトルーパーズ | 7,319,400 | かわい | ジャングルルートクリア |
| 10 | ザ・キング オブ・ファイターズ97 | 402,800 | BAN | ALL |

## サブカルチュア ☆=5(164)
福岡県筑紫野市二日市北1−2−3黒崎ビル ☎(092)922−9010

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | だい好きキッス | 204,690 | マルチにだい好きキッス To♥−HAN | 1cALL㊣2P側 あさか使用 ♡153 |
| 2 | ストリートファイターⅢ2nd(ユン) | 6,260,600 | 栗栖 エレクトロニク ス研究希望 長 | ALL ㊣なし 真豪鬼有り |
| 3 | ストリートファイターⅢ2nd(ヤン) | 5,387,900 | 初音にお兄ちゃん、と呼ばれたい おみそ汁 | ALL ㊣なし 真豪鬼有り |
| 4 | ストリートファイターⅢ2nd(ケン) | 4,911,100 | 求む、マルチ 金にお目はつけません | ALL ㊣なし 豪鬼なし |
| 5 | ストリートファイターⅢ2nd(ヒューゴー) | 4,393,400 | みつあみ メガネ 関西弁 お風呂 長 | ALL ㊣なし 豪鬼有り |
| 6 | ストリートファイターⅢ2nd(エレナ) | 4,431,200 | 葵ちゃんとスパー希望 ㊞長 | ALL ㊣なし 真豪鬼有り |
| 7 | ウインターヒート(スピードスキー) | 11"441 | 柏木千鶴お姉さまにメロメロな人 | |
| 8 | ウインターヒート(スキージャンプ) | 149.31m | 求む、観束屋 守まりがいてしね | |
| 9 | ウインターヒート(ダウンヒル) | 34"41 | 毒電波受信会 届いた?長瀬ちゃん? | |
| 10 | ウインターヒート(総合得点) | 11,050 | 宮ひかる応援テレカ当選記念 8号 | 1cALL |

## ビッグウェーブ ☆10−(45)
高知県高知市曙町1−8−25寿ビル西1F ☎(0888)43−3433

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターⅢ2nd | 5,898,700 | 早く大台にのせたいです。 BBC | リュウ ALL |
| ☆ | ザ・キング オブ・ファイターズ97 | 811,900 | さきお | アテナ ラルフ クラーク ALL |
| 3 | ウインターヒート(スピードスキー) | 11"384 | ストロングスタイル M−1号 | イギリス人 |
| 4 | ウインターヒート(スキージャンプ) | 150.40m | 極めたら即折らんと! B tch | 残2ドット30° ドイツ人 |
| 5 | ウインターヒート(ダウンヒル) | 34"53 | 極めたら即折る! B tch | ドイツ人 |
| 6 | ウインターヒート(ショートトラック) | 43"93 | しんどいっすぇ DNA | ロシア人 |
| 7 | ウインターヒート(スピードスケート) | 34"58 | 極めると同時に折る! ビッチ改めちーびつ | ドイツ人 |
| 8 | ウインターヒート(ボブスレー) | 42"50 | 極めたら即折らな! ちーびつ | ドイツ人 |
| 9 | バトルガレッガ(ガイン) | 16,087,550 | | 鳥250㊓ |
| 10 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 1,796,200 | 今ころやってこれますっ ばくだ | 東丈 16 1 4 ALL |

## ゲームプラザ ☆−2(225)
熊本県熊本市九品寺5−15−7 ☎(096)362−0992

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ウインターヒート(スピードスキー) | 11"64 | 連射機械KMM | ドイツ |
| 2 | ウインターヒート(ダウンヒル) | 33"20 | FBI | ドイツ |
| 3 | ウインターヒート(スタローム) | 24"34 | 蛇行機械KMM | イギリス |
| 4 | ウインターヒート(スピードスケート) | 33"55 | 連射機械KMM | 中国 |
| 5 | ウインターヒート(トータルポイント) | 11,377 | K | ノルウェー |
| 6 | ストライカーズ1945Ⅱ(フライングパンケーキ) | 1,900,100 | DRA電話ぐらい買え 機械KMM | 2−5 連付 |
| 7 | ストライカーズ1945Ⅱ(モスキート) | 1,916,600 | カ 怨ヤバスキ | 1c2−5 連付 1P側 |
| 8 | ウイニングスパイク(イタリア) | 10WIN73% | カモめ〜ル ヒデキ先生に会いたい | 1cALL 2P側 集計するの? |
| 9 | バーチャファイター3tb(カゲノーマルモード) | 1'43"26 | 元教え台時に集中 | 1cALL ウルフ可 中堅親子成殺 |
| ☆ | きらめきスターロード(赤い女) | 51400人 | カメめ〜ル11 | 連なし あと600人 |

## ホワイトハウス箱崎店 ☆=4(70)
福岡県福岡市東区箱崎6−1−2松本ビル1F ☎(092)641−9415

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | 首領蜂 紅蓮隊(二号機紫電) | 38,372,041 | G'z KYO | ALL 連付き Ⓑ×11 |
| 2 | バトルガレッガ(ゴールデンバット) | 14,951,550 | テキトーにやりました おーちゃん | ALL 残×7 |
| 3 | Gダライアス(ゾーンλ) | 29,000,160 | G'z−KBN | ALL 連付き やっと2900万 |
| ☆ | Gダライアス(ゾーンν) | 37,596,220 | ROBOCOP | ALL 連付き クリオネ |
| 5 | Gダライアス(ゾーンο) | 48,960,270 | ほげほげ捕鯨隊しま 祝!ぷよ大会優勝 | ALL 連付き でも捕鯨ヘタすぎ |
| 6 | ウインターヒート(スキージャンプ) | 155.51m | ベジータ復活希望 | ロシア使用 |
| 7 | ウインターヒート(ダウンヒル) | 33"14 | ベジータ復活希望 | ドイツ使用 |
| 8 | ウインターヒート(スラローム) | 23"54 | ベジータ復活希望 | ドイツ使用 |
| 9 | ウインターヒート(スピードスケート) | 33"31 | ベジータ復活希望 | ドイツ使用 |
| 10 | ウインターヒート(クロスカントリー) | 4'45"26 | 駒場サッカー 全国大会おめでとう | ノルウェー使用 |

## タイトーイン空港通り店 ☆=0(31)
愛媛県松山市南斉院町17−5ウエストビル1F ☎(089)973−1381

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | スタックコラムス(自動モード) | 413,338 | SUR−R.T 無視しないでね | ALL ノーマル 悲願達成 |
| 2 | 鉄拳3(シャオユウ) | 1'16"83 | MeA | ALL |
| 3 | 鉄拳3(平八) | 1'07"90 | SUR−やまけん㊙(また来てね) | ALL 来店記念 |
| 4 | Gダライアス(o zone) | 39,189,220 | SUR−XEX 是楠20) | ALL G T |
| 5 | レイストーム(R−GRAY1) | 14,894,450 | SUR−㊥ ひまつぶし | ALL |
| 6 | レイストーム(R−GRAY2) | 23,479,700 | T−おいそ | ALL 初クリア |
| 7 | ストリートファイターⅢ2nd | 139,400 | S N35星人 (3番 マイアン使用 | ALL |
| 8 | 首領蜂(C−TYPE) | 34,825,140 | SUR RAY | ALL |
| 9 | デカスレート(棒高跳び) | 6.28m | MASA (次回30cm) | 来店記念 |
| 10 | クレオパトラフォーチュン | 155,773,220 | Y Y㊥ | ALL |

## ゲームスポットフォーカス
大分県大分市末広町1−1−5 ☎(0975)32−4355

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | テトリスプラス2(パズルモード) | 1,735,310 | 日本一の嬢にささく M Ave | ALL 助手ア ノーマル11月15日 |
| 2 | テトリスプラス2(エントレスモード) | 717,100 | 新生F友会 ACE−K | ライン172 ミ×9 LV46 11月1日 |
| 3 | ストライカーズ1945Ⅱ(疾風) | 1,506,400 | 超天才パイロット取得 M Ave | 2−3 11月8日 |
| 4 | ストライカーズ1945Ⅱ(震電) | 1,451,700 | 新生F友会 花屋OBQ | 2−2 1周128万 11月8日 |
| 5 | ストライカーズ1945Ⅱ(フライングパンケーキ) | 1,368,700 | FTO | 2−1 11月15日 |
| 6 | ポケットファイター(レイレイ) | 3,422,100 | 新生F友会 ACE−K | ALL バグ技無し ㊗無し 10月24日 |
| 7 | ポケットファイター(モリガン) | 2,657,700 | MAI | ALL ㊗無し 11月13日 |
| 8 | ザ・キング オブ・ファイターズ97(アテナ) | 707,300 | 自称ハメ技大王 JYO | ALL 11月1日 |
| 9 | 怒首領蜂 TYPE A LASER | 93,553,860 | やっぱここがええや KAZ−AMY | 2−4 11月2日 |
| 10 | 怒首領蜂 TYPE B LASER | 486,940,730 | H K | 2周ALL 残×1 10月26日 |

## アミューズメントラージ ☆=4(5)
福岡県山門郡三橋町大字下百町6−6栄和第一ビル1F ☎(0944)73−9408

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | サイドバイサイド2(初級) | 2'19"96 | 最近、記録が欲しい 免許がない JAMA | ALL BL26"38 |
| ☆ | サイドバイサイド2(中級) | 2'19"83 | 新日本プロレスin 柳川記念 MUGEN | ALL |
| 3 | ストリートファイターⅢ2nd | 3,359,400 | パソコンはアップライトよりOAシステム! | ALL 豪鬼 丸出ダメ夫 |
| 4 | ストリートファイターⅢ2nd | 2,848,100 | OAシステムプラザ 久留米店をよろしく | ALL ケン |
| 5 | ストリートファイターⅢ2nd | 2,434,900 | KNT | ALL リュウ |
| 6 | 鉄拳3(ポール) | 47"43 | 時間がなくてサボりぎみ MUGEN | ALL ㊞ |
| 7 | ポケットファイター(レイレイ) | 3,497,000 | YKE 集計中止記念?! | ALL |
| 8 | マジカルドロップ | 99,998 | CHA | ALL 全キャラ |
| 9 | 鉄拳3(ブライアン) | 1'56"91 | 橋本のハチマキもらったぜ D | ALL |
| 10 | ストリートファイターⅢ2nd | 2,627,300 | 1本落ち のり吉つあん | ALL エレナ |

## チャレンジバンバン ☆−7(138)
愛媛県松山市道後樋又4−29 ☎(089)924−5583

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターⅢ2nd(豪鬼) | 6,236,500 | ★一暗黒龍 | ALL |
| 2 | ストリートファイターⅢ2nd(リュウ) | 5,684,300 | ★一暗黒龍 | ALL |
| 3 | ウインターヒート(クロスカントリー) | 4'44"53 | FAD (まさきくん 負け犬) | TOTAL 11297点 |
| 4 | サイドバイサイド2(上級) | 3'10"63 | TEL | GTR MT |
| 5 | ザ・キング オブ・ファイターズ97(アテナ) | 799,200 | FAD たけしくん | ALL P×20 561点 |
| 6 | ストライカーズ1945Ⅱ(震電)㊣ | 2,034,800 | バイオレンス岩男 | 2−6 |
| 7 | ストライカーズ1945Ⅱ(ライトニング)㊣ | 1,878,100 | ばんり三等兵 | 2−5 |
| 8 | ウインターヒート(ボブスレー) | 41"68 | MASA | |
| 9 | ウインターヒート(スピードスケート) | 33"45 | MASA | |
| 10 | ウインターヒート(スキージャンプ) | 155.21m | MASA | 158m? |

次回のスコア締め切りは **1月18日** (19日消印有効)

### ☆獲得数上位店(2・28〜1・30号時点)

| 順位 | 店名 | 今月 | 合計 |
|---|---|---|---|
| 1 | アイリン夢空間(岐阜) | 1 | 62 |
| 2 | GAME'S WiLL(京都) | 1 | 39 |
| 3 | プレイシティ24(北海道) | 0 | 35 |
| 4 | Jogo江古田店(東京) | 3 | 24 |
| 5 | プレイシティキャロット巣鴨店(東京) | 0 | 16 |
| 5 | ゲームコーナーフジ(東京) | 0 | 16 |
| 5 | オレンジペコ(愛知) | 0 | 16 |
| 8 | 扇ヶ丘レジャーセンター(石川) | 0 | 12 |
| 8 | TILT神保町(東京) | 1 | 12 |
| 10 | モンキーハウス本館(福岡) | 1 | 10 |

### ☆獲得数上位店 総評

1年にわたりハイスコア店が戦いを繰り広げてきた☆獲得数争いに決着が付いた。1位は御覧のとおり岐阜県のアイリン夢空間。年度半ばから快進撃をみせ、ついに王座に輝いた。

2位は京都府のGAME'S WiLL。毎年上位店争いにからんでくる同店だが今年も安定した活躍をみせた。

3位は北海道のプレイシティ24。中盤でアイリン夢空間と首位を争っていたが、後半やや勢いにかげりが見えこの順位に終わった。

4位は東京都のJogo江古田店。今年から参加の新規店舗にもかかわらず堂々のこの順位。新作への対応が早く、幅広いジャンルへ意欲的な取り組みを見せたのがこの順位につながったといえる。

以下の順位は表の通りになっている。さて次回から☆数を0に戻し、新たに来年度の☆獲得数争いがスタートする。来年飛び出すのはどの店舗なのか、今年以上の盛り上がりを期待したい。

# 君もめざそう！ハイスコア！

当コーナーでは、キミが出したハイスコア（高得点、高タイム）を募集しています。スコア（タイム）が「これは高得点だ！」ということであれば、以下の方法で申請することができます。

●申請方法
申請方法は2通りあり、1つは当コーナーで掲載されている店にでハイスコアを出し、申請する方法。各店ごとに申請方法は異なりますので、事前にお店の人に聞いてください。
もう1つは、毎号ゲーメストに付いているハガキ「君こそゲーメスト」を使い個人申請する方法。この場合、「確かにこのお店でこのスコアを出しました」という証明するためのお店の印が必要です。

●集計対象スコアとなる条件
以下にいくつかの注意点を挙げます。
❶ゲーム場で出されたスコアで、1クレジット、完全1人プレイであり、店員に確認されていること。
❷改造基準（※1）を満たす筐体であること。
❸難易度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定（※2）と同じであること。
❹スコア、面数、集計部門名・キャラ名など（※3）、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同、交互連射は交互連と略しても可）が記載されていること。

●☆、★の説明
当コーナーでは毎月締め切りまでのハイスコア店のスコアや、その号で更新されたハイスコアを掲載していますが（君こそゲーメスト）、ハイスコア店のスコア欄に「☆」マークがあるのをご存じでしょうか？これは、全国1位のスコアをとったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12月から翌年の11月までの1年間、ハイスコア店はこの☆を取り争っていき、最終的に上位3店は年末のゲーメスト大賞にて表彰されます。
具体的に説明しますと、そのゲームの1回目から5回目までの集計で1位を取った場合は☆を、それ以降は★となります。例えば、「☆=3 (28)」という表記は、今年度☆を3個取り、これまですべての累計（★も含む）は28個、という意味になります。

※1：複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行うもの。連射装置以外は原則としてスコア申請の対象とはなりません。
※2：ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定のこと。

なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週金曜日の午後6時から8時まで受け付けています。

# てあたりしだいゲームリスト

＊表中操作欄の記号の意味
「KB」→キーボード
例「8－3」→8方向レバー、3ボタン

| ゲーム名 | メーカー | ジャンル | 操作 | 発売日 | メーカーから及び備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| **12月発売** | | | | | |
| 侍魂 サムライスピリッツ | SNK | 格闘 | 8－4 | 発売中 | ポイントはS･C･Sとスタミナゲージだ! CPU戦で練習してうまく使いこなせ！ |
| 私立ジャスティス学園 | カプコン | 格闘 | 8－4 | 発売中 | |
| レーシングジャムSDX | コナミ | ドライブ | 特殊 | 発売中 | ゲームで初めてのジムカーナをお楽しみください。 |
| ハンドルチャンプ | コナミ | アクション | 特殊 | 発売中 | |
| ファイティング武術2nd | コナミ | 格闘 | 8－3 | 発売中 | |
| ゼロガンナー | 彩京 | シューティング | 8－2 | 発売中 | 彩京初の3Dヘリシューティングゲーム、君はもうプレイしたかな？ |
| ライデンファイターズ2 | セイブ開発 | シューティング | 8－2 | 発売中 | |
| ゲットバス | セガ | 釣り | 特殊 | 発売中 | |
| ハーレーダビッドソン | セガ | ドライブ | 特殊 | 発売中 | 初めてのハーレーのゲームということで、本物を楽しんでください。 |
| 全日本プロレス フューチャリングバーチャ | セガ | プロレス | 8－3 | 発売中 | 本物のウルフデビューとともにゲームも併せて楽しんでください。 |
| プチカラット | タイトー | パズルアクション | パドル＋1ボタン | 発売中 | |
| **1月以降発売** | | | | | |
| ブレイジングスター | 夢工房 | シューティング | 8－2 | 1月予定 | あのパルスターの続編です。内容はかなりパワーアップしています！ |
| ハイパーオリンピック IN長野 | コナミ | スポーツ | 8－2 | 1月予定 | |
| スキーチャンプ | セガ | スポーツ | 特殊 | 1月予定 | ヘリコプタースキーのおもしろさを、シーズンまっただ中の今、プレイしてみてください。 |
| バトライダー | エイティング/ライジング | シューティング | 8－2 | 1月予定 | |
| マーブル vs カプコン クラッシュ オブ スーパー ヒーロー | カプコン | 格闘 | 8－6 | 2月予定 | |
| パズルボブル4 | タイトー | パズル | 8－1 | 2月予定 | |
| **発売日未定** | | | | | |
| 堕落天使 | 彩京 | 格闘 | 秘密 | 98年予定 | 98年彩京第1弾は本格対戦格闘！「ついらくてんし」じゃないよ「だらくてんし」だよ！期待してね！ |
| ファイティングバイパーズ2（仮） | セガ | 格闘 | 8－3 | 未定 | |
| 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム | セガ | 特殊 | 特殊 | 未定 | |
| アストラスーパースターズ | サン電子 | 格闘 | 8－6 | 未定 | |
| ファイナルロマンス4 | ビデオシステム | 麻雀 | KB | 未定 | |

# GAMEST 読者プレゼント! 1/30・2/15合併号

## ☆応募の掟☆

一つ、ハガキは今号の
綴じこみハガキを使うこと!
一つ、住所はちゃんと都道府県から
キチッと書くこと!
一つ、文字はできるだけハッキリ
見やすく書くこと!

## ゲーメスト提供

### 1「ヴァンパイアセイヴァー2」「ヴァンパイアハンター2」ROM基板

ゲーメスト大賞受賞を記念して「セイヴァー2」と「ハンター2」をセットでご提供!
ちなみに下の写真どっちがどっちだか見分けがつくヴァンパイアファンの方、ご応募お待ちしてます。

**1名様**





## タイトー提供

### 2「プチカラット」3点セット
（ポスター、下敷き、オフィシャルガイドブック）

今や扱うメーカーも限られてきた「パドル」を使用した、タイトーの新作パズルアクション「プチカラット」もの3点セットです。ゲームは見た目は落ちもの、やってみるとブロック崩しという感じ!

**10名様**





## ナムコ提供

### 4「ナムコ1998カレンダー」

もうそろそろお正月。そんなときにほしいものといえばカレンダーですね。そしてカレンダーといえば毎年ハイクオリティなCGで僕らを魅了するナムコカレンダー!今年のお題は当然「鉄拳3」。しかも非売品というから絶対手に入れたいよね。

**50名様**



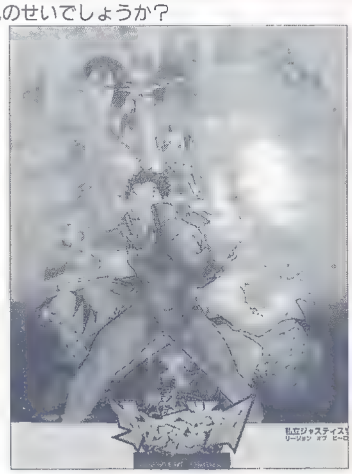


## カプコン提供

### 3「私立ジャスティス学園」ポスター

もう巷ではにぎわっている「私立ジャスティス学園」なワケですが、「根性カウンター」のポイントが割と難しいんですよね。"相殺"が示される瞬間に「FV」っぽさが漂うのは気のせいでしょうか?

**5名様**





## 12月15日号当選者発表

ストライカーズ1945基板
矢野 広正 新潟県
ストリートファイター3 2ndポスター
川上 政敬 神奈川県
昆野 研太 岩手県
佐藤 岳 広島県
大野 健太 千葉県
小笠原 周五郎 青森県
スーパーリアル麻雀P7卓上カレンダー
三坂 幸光 福岡県
安井 元規 愛知県
星山 修一 鳥取県
堂山 高寛 大阪府
鳥越 義正 鳥取県
他5名様
スーパーリアル麻雀P7カレンダー
木村 晶 東京都
高松 毅 秋田県
田村 祥子 石川県
田中 和宏 東京都
望月 健一 山口県
ラングリッサーカレンダー
千葉 優一 東京都
内田 亮子 千葉県
上野 貴志 静岡県
岡崎 芳樹 新潟県
高砂 永二 東京都
NEO-GEOギャルズカレンダー
北島 晴美 岡山県
中原 透 東京都
矢島 美佳 福岡県
藤井 新太郎 埼玉県
御代川 剛 北海道

# NOTICE




## NEXT GAMEST/February 28

明けましておめでとう!新年明けての一発目のゲーメストは、AOUショー直前ということでニューゲームの情報満載だ！メーカーさん描き下ろし年賀状や各種ハガキの締め切りが１月末日に設定されているので、年明け気分でのんびりしていると、あっと言う間に時間がすぎてしまうぞ！

マーヴルvs.カプコン クラッシュ オブスーパーヒーローズ(カプコン)
ファイティングバイパーズ2 (仮) (セガ)ストリートファイターEX2 (仮) (カプコン/アリカ)
私立ジャスティス学園(カプコン)サイキックフォース2012(タイトー)
幕末浪漫 月華の剣士(SNK)侍魂SAMURAI SPIRITS(SNK)
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム(セガ)エアガイツ (ナムコ/スクウェア)
アームドポリスバトライダー(エイティング/ライジング)ストライカーズ1945II(彩京)

**緊急募集**

ゲーメスト編集部アシスタントアルバイトを若干名募集します。編集に興味のある方で、激務に耐えられる人を探しています。経験・資格は問いませんが、経験がない人は一般常識と努力、そして根性で補ってください。
履歴書送付先はこちらまで
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ゲーメスト編集部「やる気満々！編アシ急募」係
問い合わせ先／03-3293-9321 担当／山本

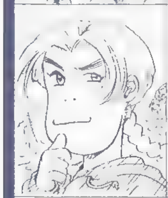
ゲーメスト次号（No.214）は予価540円で
# 1月30日(金)発売!

※この告知内容は変更する場合があります。ご了承ください。

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲームセンターを10倍おもしろくする本
GAMEST
毎月15日・30日発売



●この年末までは、家庭用ゲームの速攻生徒会と、ザ・ベストゲーム2（アーケードゲームの歴史書）に追われた日々であった。ゲームもなんとか遊べるものになった。ザベゲー2は、プレミアものの前作にひけをとらない、アーケードゲームを語るうえで貴重な資料にできたと思う。今ではゲーメストから遠ざかってしまったが、いにしえのゲーマーたちにも買ってほしい本だ。次にザベゲーが出るのは21世紀になってからかも？　（石井ぜんじ）



●年末編集後記スペシャル「頑張ったぜ対談」
ⓜ突然だが、オレは今年お世話になった家庭用ゲームに感謝の意を表明したい。ゲーメスト大賞も発表されたことだしな。
(渕)関係ねえって。全然。
ⓜ一番遊んだゲームねえ…やっぱコアだな。アーマードコア。ＦＦはなぁ〜。悪くはないけど良くもねぇんだよなぁ。
(渕)あんた何様よ…300万本ソフトつかまえて吼えるね。



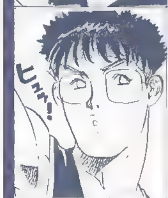
ⓜランナバウト！すべり込みでクロノアとクリティカルブロウも。
(渕)ツイステッドメタルＥＸもやったなあ。ぴちがいゲーと言えばやっぱりソールドアウトも外しがたいよな。あれは遊べた。で、今年の栄えある頑張ったぜ大賞家庭用部門は…。
ⓜやっぱオウァン・レイしょ。受賞の決め手は戦場の臨場感をゲームという媒体を使ってうまく再現してるところだな、やっぱ。
(渕)でも発売元潰れちゃって残念。どっか続編作ってくれよう〜。



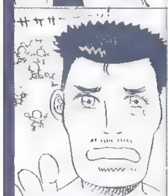
●最近ハマっているのが「コラムス97」。発売当時はまったくノーマークであったが、某有名スコアラーの方に初めて「第九」の画面を見せてもらって以来、忙しい本業の合間にコツコツとプレイし続けている。元祖はカンストしているので、昔のカンが戻ればと思っているが、これがなかなか手強い。とりあえずの目標は21世紀までにジュエルカンスト!!　（最近の本業はもっぱら「レッツ」、次は「ミスタードゥ」に期待、KKYーいなりん）



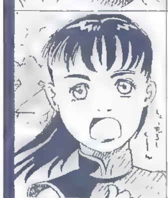
●春先の新作ラッシュに向けて、ただいま静養中…のつもりが世の中は思い通りにいかないのが本当のところのよう。最近では編集部へ遊びに（？）きてやるバトライダーが唯一の楽しみ。来年こそは時間を作って、自分の好きなことを目一杯にやるつもりではあるものの、この調子では一体どうなることやら…。まぁ、単に忙しさを言い訳にしているような気もしないではないが、とりあえずは目先のことから順番に片づけていきますかね。（伊勢猫）



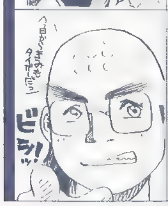
●11月は仕事が少なく気ままに過ごしていたのだが、12月に入り一気に仕事が多くなってきた。今担当しているタイトルは、バーチャロン、ゲットバス、全日本プロレス、リベログランデ、ジャスティス学園の5つ。原稿もそれぞれ2ページほどあり、編集部に泊まりこむ毎日が続くありさま。年末はコンシューマのゲームも目白押しなので買いまくるが、実際に遊べるのはいつになるのかわからない状況。時間がほしい今日このごろです。　（SHO）



●はぁ…。なんか最近つまらない。特にハマっていることもなく、もし今「趣味は？」と聞かれても…ない。仕事が終わって自分の時間ができても、何をするわけでもなくただ寝るだけ。はぁ一何やってんだろ。本当は何がしたいのか、わかってるんだけど…。
　話は変わって207号のKOFシルエットクイズ。予想を遥かに上回る多数の応募にビックリ。みなさん本当にありがとうございました。調子こいてまたやるかもしれないのでヨロシク。（CHU）



●去年の今頃はゲーメストEXで「97年はレベルUPの年にしたい」と後記に書いたが、実際は？進行という業務を初めてまかされ、手探りで始めたこの仕事。前任者がいないため、良いのか悪いのかもわからない。原責（写真など色のチェックなしで本にする）のページが多いっちゅーことはあんまり…。でも、自分的にはいろいろ吸収できたのでよしとしよう。来年はビューティUPの年にするぞ！仕事はヤメヤメ!!　（30万のオンナ／へな）



●K.O.F.97の扉イラストを描いた「HAIR　SALOON MIYAMOTO」こともりおかしんいち先生が「堕落天使」のキャライラを描かれたのですが、どうでしたか？本文中にもありましたが、実は先生はK.O.F.94、95のメインキャラクターデザイナーで、京や庵達をデザインされた後、フリーになってゲーメストや彩京さんのイラストを描かれたんですね。タッチが変わったので、気づかない人も多かったようで。応援よろしく！（北襄）

OPINION 論

# 初心忘るべからず
## ～11回目のゲーメスト大賞に寄せて～

石井ぜんじ

今回はゲーメストという雑誌が、どのようなものであるか、どういう方向性を目指して作られてきたかを考えてみたい。

ゲーメストは、史上初のアーケードゲーム専門誌として刊行されることになった。当時は、ゲーム自体の認知度が低く、ゲームセンターは非行のたまり場とされていた時期である。

ゲームセンターの中でも、ゲームを知らない店員は多かったと思うし、ゲームに詳しいというだけで変人扱いされたぐらいである。ゲームメーカーも、ゲームを作ることを社会的に誇れる状況ではなかった。ゲーマーは変人かチンピラ扱いだから、ゲームメーカーはマニアと接点を持とうなどとは考えてもいない。むしろ、一般客を入れるため、なんと、マニアの学生を追い出すという傾向すら見られたのである。

そんな中でスタートしたゲーメストは「みんなゲームは素晴らしいもののはずだ」という想いの強いスタッフが多かった。だから、役に立つ攻略法を書くだけでなく、ゲームをなんとか世間に認めさせようという気構えが常にどこかにあったように思う。

そのためには、メーカーとプレイヤーが一体になって、ゲームを盛り上げていかねばならない。ゲーメストは、その接点にならなければいけない。それがゲーメストのアイデンティティ（存在意義）であったし、今もそうだと思っている。

だが、ゲームがメジャーになるにつれ、プレイヤーの危機意識は薄れてきたと思う。対戦格闘ゲームが大ヒットしていた頃は、みんなそのきらめきに目を奪われて、いつも良かったかもしれない。だが、そこにかげりが見えてきた今、私達はゲームを本当に愛しているのか自問する必要がある。ゲーメストにしても同様だ。

ただ漫然と攻略法を記述するのではなく、プレイヤー心理をちゃんとわかったうえで、新しいゲームの面白さに気がつけるような、考えさせるような記事を展開しなければならないだろう。

そして、プレイヤーに、メーカーに言うべきことは主張し、業界を盛り上げられるような高い意識と行動力を持つべきだろう。こういう時期こそ、本当に熱意のあるプレイヤーを育てることが大事なのだと思う。

例えば、今発売中の「ザ・ベストゲーム2」は、6年ぶりに刊行したアーケードゲームの歴史がわかる、非常に濃い本である。攻略法以外にも、このように究極にマニアックな高い次元の仕事を目指していきたいと、今年度は思っている。

### 表紙の裏をとれ

えー今回はダンとバレッタです。W・カプコンなのでアニメっぽく表情を作ってみました。もう少し動きとかもハデにしてもよかったかもしれませんね。一考すべきですね。
同人も相も変わらず「ロケット兄弟」と「甲冑娘」ご両方にお世話んなってます。いや、またオッペケペーですが、お願いします。あと中岡先生↓中平先生です。がんばってください。応援してます。（藤原ひさし）

### ■待って～もうひとこと

今年のゲーメスト大賞、いかがだったでしょうか？大賞は「ヴァンパイアセイヴァー」が見事受賞となりました。その中で「怒首領蜂」「電車でGO！」の健闘は、キラリと光るものがありました。来年も、こういった対戦格闘以外のゲームの奮闘に期待大です！

振り返ればあっという間の１年でした。読者の皆さん、98年も変わらぬご支援のほど、宜しくお願いします。

GAMEST 1/30・2/15合併号

■平成10年２月15日発行　第13巻３号通巻213号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
電　話　03(3293)9321
編集部　03(3293)9324
営業部　03(3293)9326
■印　刷　凸版印刷


◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N,O　C・LAN
KAL　MOMO　いなりん　ぴぐ
田渕健康　アディオスToshi　がっちん　ギィ　ACE
K－TAN　珈琲ふりーく　GED　DAN　ハマー
キャサ夫　GYU　MVP　SHO　伊勢猫　しじみ
借金　KMT　CHU　P・鈴木　河本きらり屋
RED　京城　フニャ夫　スー　ちゃっきー
善之字元帥　DS・I　MIO　福田柵太郎　猿渡雅史
霜田和人　鈴木規康　辻本圭介　山下浩志
北裏裕章　小山内俊明　青木珠美　二田祐樹　竹森眞由美
松田史征　花沢貴宏　嶋田雄吾　松原法史
加賀栄臣　我妻禎文
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画


ARMED POLICE
BATRIDER
バトライダー
© EIGHTING/RAIZING
GOLDEN'S AIR-BIKE
TAG-T'S AIR-BIKE
PSYCHIC TEAM
MARIA GOLDEN STRAWMAN
CRIMINAL TEAM
BIRTHDAY TAG-T ADAM
SHORTY'S AIR-BIKE
POLICE TEAM
D.D SHORTY JYUJI
WANTED
エアバイク9機＋RAIZINGゲスト9機
総勢18機の大迫力!
※画面は開発中のものです。
出撃!! チームバトルシューティングゲーム!!
GAIN
CHITTA
MIYAMOTO
BORNNAM
B-WAYNE
J-WAYNE
CAR-PET
EIGHTING CO., LTD.
株式会社 エイティング
〒144 東京都大田区西蒲田7-32-2
Tel. 03-5711-8181 Fax. 03-5711-8180
RAIZING
株式会社 ライジング
ライジングホームページ http://WWW.RAIZING.CO.JP/
近日登場

# 勲章育ててボムで稼げ!




発売が待ち遠しいが、1月中には登場する(はず)。赤ん坊から博士まで惑わすプレイだ。
担当：C・LAN&MVP&MOMO



## バトライダープレイングマニュアル

このゲームはプレイ前にやることが多い。迷わないよう冷静かつ迅速に選べい！

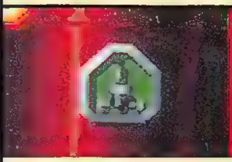
### アイテム一覧

**ショット**



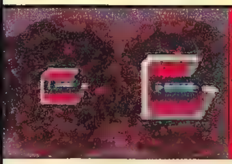
小ショット一定数か大ショット1つで1段階レベルアップ。

**オプション**



オプションが1段階レベルアップ。

**ボンバー**



ウェポンではない。小は40個で、大は1つでストックが1つ増える。

**勲章**



ガレッガ的成長を遂げる。100点から最終的に1万点になる。

**1UP**

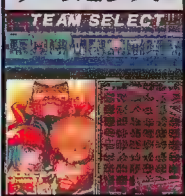


一定点数ごとにザコが出す。自機が満タンなら10万点。

### TYPE SELECT

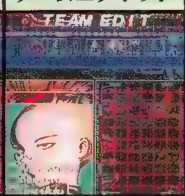



### チームセレクト



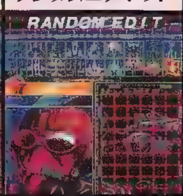

3チームから選択。押すボタンで全員のタイプが決定。

### チームエディット



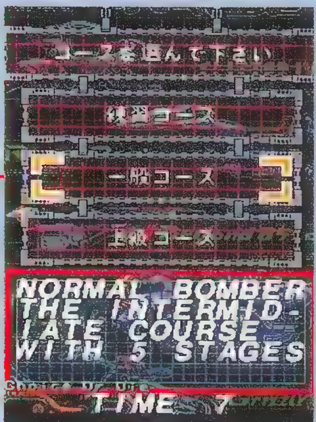

9キャラからお好みの3キャラを選んでプレイ。

### ランダムエディット




ランダムに選択。魔法・ガレッガキャラで遊べるかも。

### COURSE SELECT




### 練習コース(全3面)

初心者用に「オートボンバー」搭載。自機が死にそうになると自動的にボンバーが発動する（あれば）。

### 一般コース(全5面)

中級者用モード。敵の堅さとか弾の速さとかが若干抑え気味。一般の方はここから始めましょう。

### 上級コース(全7面)

これが正規のコース。マニアは当然こっからやるべきでしょう。最終的には全員ここを目指すように。

### 自機選択ボタン

※スピードは下にいくにつれて遅くなる。

スタート:ノーマル(10連射)
B :オプション強化(12連射)
A :ショット強化(15連射)
A+B :両方強化(20連射)

### ため撃ち




※画面は開発中のものです。

## こいつをやらなきゃ年越せぬ!
# 寒さも吹き飛ばす[illegible]イチオシゲーム!!

## 悩める青年諸君!!これがバトライダーの勇気あるアームドポリスたちだ!!

### 元警察官チーム

冤罪で投獄された正義のポリス
POLICE TEAM
(元警察官チーム)



ヘイ!!何を悩むんだボーイ。俺たちに決まってるぜ。見ろ!!このナイスガイにセクシーガール!!もう決まったか?そう俺らジャスティスなポリス様がバトライダーの世界を粛正するぜ!!

しかし、このチームの足は早くない。そしてネックは攻撃力のなさ。彼らは冤罪で投獄され、そのやるせなさをバトライダーで発散させようとするが…。

チームの団結力はピカ一。実力を補う愛と正義がこのチームには存在する。結果は果たして…。



疾走するマンハッタンポリス。正義に燃える若者たち!!

### 超能力者チーム

秘密機関で養成された超能力者
PSYCHIC TEAM
(超能力者チーム)



能力。人とは違う特殊な能力を持つのは難しいことではない。運命により定められ、生まれた時から持っているのだから。

そして実験。能力を持った者に外的刺激を与えることで、ここに「P・W」つまり超能力兵器として誕生した3人の人間がいる。

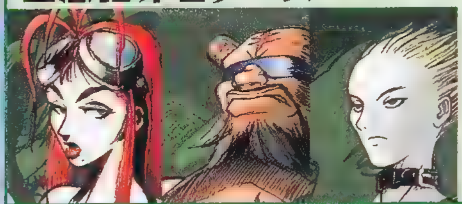
彼らは速かった。そして緊急回避能力がずばぬけて高い。つまりボンバーが広範囲で効果時間が長いのだ。能力を開花させ、危険を予知してボンバー、もしくは隠された宝にボンバー…稼げるぜ!!



実験によってP・Wとなった彼らにはボンバーが似合う。

### 凶悪犯罪者チーム

減刑をエサに雇われた凶悪犯罪者
CRIMINAL TEAM
(凶悪犯罪者チーム)

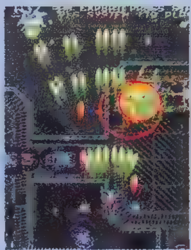


俺たちに何か用か?仕事をするには取引だ。フン、減刑か。まぁそれも悪くはないな。もう1ついいか?体の油も忘れずにな。

3人のうち2人は機械化されているこのチーム。凶悪犯罪を数多くしてきただけあって、その攻撃力はピカ一。

圧倒的な攻撃で相手をねじふせる。そこには戦略もへったくれもない。

足は遅いがこの攻撃力があれば十分。加えてボンバーの威力も高い。ノコギリ、ナイフ、ダガー、どうだい?俺らに合った道具だろ?



圧倒的な攻撃力で跡形もなく破壊。俺様をナメんなよ。

---

チームエディットで悩んでいるあなた!
このチャートで決めてみてはどうかな?

[illegible]

シューティングは得意な方だ
YES← / NO↓

（YES）はっきり言ってノープロブレム。自分は最強だと思う
YES← / ↓

（YES）メシを食うのが、他人より早いと感じている
←YES Ⓒへ / ↓

（NO）時々、宇宙人に操られていないかと不安になる
YES↓ / ←

理想と現実は違うものと割り切っている
YES← / ↓

やられたらやり返す。これが男だと思う
←YES Ⓓへ / ↓

自分は利用されるのではなく、利用する側の人間だと思う
←YES Ⓐへ / ←

地上から女性がいなくなったら、自害する覚悟ができている
←YES Ⓑへ / ←

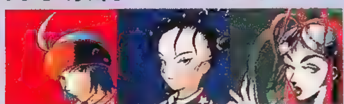
ここまできて、まだ決まらない優柔不断なあなたには**ランダムエディット**をお薦めします。ガレッガ、魔法キャラが出ることを祈ってなさい

### Ⓐ 幸夫に幸あれ　ホーミングチーム



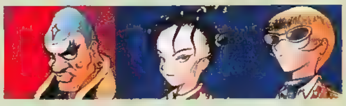
自分は動かずとも、勝手に敵を倒してくれる、楽ちんチーム。メンバーは強力です。

### Ⓑ 男子禁制　女キャラチーム



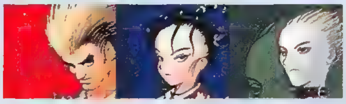
男なんざいらないと思っているあなたには、女キャラチームがお薦め。意外と強いチームなのよ。

### Ⓒ マッハ2　スピード狂チーム



下手に動くと弾に当たる、恐ろしいチーム。あまりのスピードに失禁しないように注意。

### Ⓓ こころを広く持て　ワイドチーム



すべてを受けとめる包容力のある、ワイドチーム。抱え込みすぎて、パンクしないように。

# ♪EASY TO GO LEVEL 1 Manhattan City

担当：MVP

LEVEL MAP



START

## アームドポリスの常識

発売前に再チェックということで、まずはバトライダーの世界の「なぜ死ぬか」という問題について、傾向と対策をあらかじめ予備知識として持っておこう。

### DANGER① 弾の色

バトライダーの世界の弾の色は実に3種類がメイン。通常弾は黄色、少し細長いレーザー系は青、破壊可能な弾はピンク色となっている。あとはその敵固有の攻撃、例えば長いレーザーは赤、などに設定されている。

ここで問題は通常弾。これは主に2種類あり大と小に分類され、特に小が極めて見づらい。

これは自機のショットの派手さ、背景の色に同化する等の理由から見づらくなっているのだ。

十分に注意されたし。

### DANGER② 弾の速さ

一見何でもない弾だが、そこには少し慣れた者に対してトラップがある。

それは、弾の初速が速く、そこから減速して一定の速さになるということである。

つまり、近づいて撃ち込もうとすると、突然撃たれた弾が目の前にある感覚にとらわれるのだ。

少し慣れてきて速攻破壊を目指そうとするとハマるのでくれぐれも遠くから撃とう。

## LEVEL 1 道中 PICK-UP

1面というだけあって気を付けなければいけない所はほとんどない。この面である程度のパワーアップを図っておきたい。

まず当面の目標はスタートしてすぐに出てくる赤い中型機だ。

こいつを遠くから壊すのだが、この時に構成パーツ、左右翼と本体のうち、左右の翼から破壊していこう。

これでショットアイテム×1、オプションアイテム×2を出してくれるからだ。

2機出る赤い中型機を両方ともこの破壊のしかたをすれば、なかなかのパワーアップになる。

この後は特に触れることはないのであるが、道中で2カ所是非トライしてほしい部分があるので、それを紹介していこう。

それは下のコーナーのとおりで、1つはあのバトルガレッガでおなじみの「鳥」、もう1つはガラス張りのところの中央の道である。この中央の道には勲章が多数隠されているので、機体のボンバーの性能にもよるが、かなり成長させることができるのだ。

## 鳥を出せ!!

バトルガレッガに続いて出場となる「鳥」さん。前はボンバーであぶりにあぶってすさまじい点数をゲットでき、一部熱狂的ファンから「焼き鳥」と言われ親しまれてきたわけですが、今回はどうなのでしょうか?

ではその偉大なる鳥さんの出し方を伝授いたしましょう。

まずはLEVEL1の道中で巨大な茶色い屋根が見えるまで進みます。

次に、上から回り込んで茶色い屋根を破壊しましょう。

すると手前の看板が残るので、これを最後にバタンと倒すと…。

すごい数の鳥が出ています。今回は焼くのでしょうか?



まずは屋根から壊して…、



次に残った看板を破壊すると…
「出ました！おお～!!鳥です」

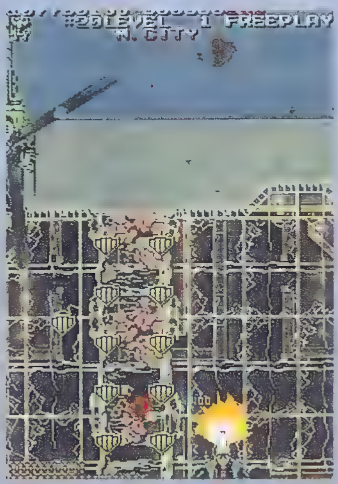
## 隠し勲章を出せ!!

左右にガラス張りの地形の中央の道。非常に怪しい。

ここではボンバーを使うと地面がなんと勲章だらけになるのです。その数、実に16個もあります。

ボンバーを使ってすぐに回収していけばかなり成長するので、ここはボンバーを使ったほうがいいでしょう。うまくいけば3～4千点もいくよ。

## 一気に成長させろ!!



道に向かって「ボンバーッ!!」
勲章が出ます。

LEVEL1 BOSS
CONF-RICT
♪Let Us Kick Together

前号の補足説明をしていこう。

基本的には左右のアームと本体のうち、どちらかのアームを速攻で破壊して、あとは下から撃っていればいい。

アームと一概に片付けてしまったが、このアームは実は何カ所かに分類できるようになっている。

手前から、
①金庫
②黒いパーツ
③アーム
④つけ根
⑤ジョイント
となっている。

①は攻撃はしてこないのでどうでもいいが、金庫を破壊すると中から500円札を多量にばらまくので稼ぐ人は…。

②は火炎放射をしてくる。両腕から火炎放射をされるとややキビシイのでどちらかを速攻破壊しよう。

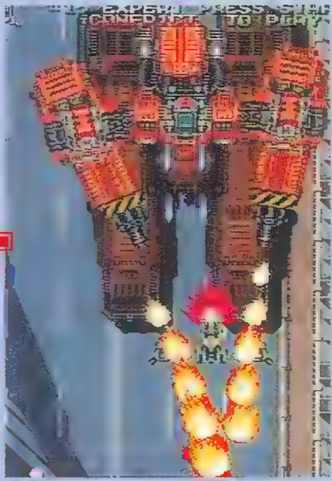
③アームからは6WAYの弾を撃ってくる。間隔はなかなか広いので大丈夫だろう。

④つけ根には砲台が設定されていて、連射弾か回転撃ちをしてくる。これも両腕から回転撃ちをされるとキツイ。この場合は画面隅のほうでよく見て避けるしかない。

⑤のジョイント部は横にしか弾を撃たないので特に気にする必要はない。ただ、ピンポイントで、このパーツを左右とも破壊すると弾が速くなるので注意したい（狙って壊さない限り大丈夫だ）。



速攻で片方のアームを破壊しましょう。



こういうふうに炎にあぶられたりしないように…、

## 目の前に点が…
# 稼ぎの部屋 ～LEVEL 1～

LEVEL 1からここまで点数が入るとは!! キャラによっては余裕で100万オーバーだ。

LEVEL1からすでに様々な高得点物体を確認した。下の写真がそれで、いずれも簡単にゲットできるものばかりだ。

ただ、その得点をゲットするためには普通の破壊ではダメなものが多く、たいていはボンバーを使って破壊することでようやく高得点を得ることができるものばかりである。

つまり、これらすべてをゲットしようとするとボンバーが足りなくなってしまうので、どこで使うかをよく考えなきゃならないのだ。

それでは下の写真に基づいて1つ1つ説明していくとしよう。

No.1はスタート直後の左側の歩道の端に存在する人物のような物体である。ボンバーで壊すとなんと3万点だ!!

No.2はNo.1の直後で、今度は右側の歩道の端にある消火栓のようなもの。同じくボンバーで壊すと3万点だ!!

No.3は道路に大きく開いた穴の下に通る地下鉄車両で、1車両1万点で計8車両ある。通過スピードが速く、うまくボンバーで壊さないといけないぞ。

No.4は横に4つ並ぶ看板。これはボンバーで壊すと1万点ゲットできる。

No.5はNo.4の看板の後ろに整然と並ぶ車。こいつはボンバーで1台千点だ。なんせ数が多いので稼ぎまくりだ。ちなみに、ここ以外の路肩に駐車してある車は1台3千点だ。

No.6はNo.5の駐車場の最後にある建物。鳥が出るこの建物は、屋根と看板からできているが、ボンバーで壊すと屋根が5万点、看板が3万点となる。しかもその後鳥が出てくるので、ここは迷わずボンバーってかんじだ。

No.7はガラス。中央の道に勲章があるので、ここもボンバー必須。ガラスは1枚千点入るぞ。

No.8は左右の歩道のいたる所にあるゴミ箱（？）と杭。どちらもボンバーで1万点だ。

No.9はボス前のパトカー。こいつはボンバーで3千点入る。しかも、残しておいてボスに破壊させると…。

No.10、最後はボス戦で紹介したアームの先端の金庫。半壊させると500円札を多量にばらまく。自爆まで回収に専念すると何十万も点数が入るぞ!!

## 高得点物体一覧



## 前人未踏地域 超紹介&大攻略

便宜上LEVEL（面）分けしているが、このゲームの2〜4面はランダムで選択される。今回は軽く攻略ね。

## LEVEL2 SKY HIGH ～上空ステージ～


中型機は緑を隠してしまえば切り返しが楽だぞ。

まず詰まると思われるのが中盤の中型機×2のところ。緑とオレンジがいるが、右のオレンジを集中的に狙おう。真ん中あたりから右に少しずつ動いて弾を流し右端へいって切り返す。またオレンジは、接近すれば両翼を壊すまで弾封じが可能。安定はボンバー。

この後すぐに大量のミサイルが降ってくるので撃ち止めないこと。


第2形態のリングレーザーはこんな撃ち方。途中から軌道が変わる場合もある。

## BOSS BOREDOM

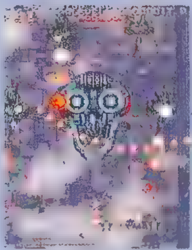
まず周りの砲台×4を壊す。各砲台には2つ砲塔があり、通常はここからツインレーザー。これを両方壊すと丸い弾を広角に出してくる。手前の2つから優先的に狙おう。後ろ2つは、砲塔を1つ残して台座を破壊するようにしたい。

ボス本体の攻撃は「ランダム攻撃」「リングレーザー」の繰り返しが基本で一定ダメージで第2形態に変化。ランダム攻撃は全3種。

①正面に広角青弾連射
②丸弾ばらまき
③自機方面に青弾ブワ〜

とりあえず①は常に警戒し、正面にはいないように。リングレーザーは自機狙いなので小さく動いて誘導しよう。

第2形態は①が両腕から5ウェイ×2になり、リングレーザーの軌道が変わるので注意。リングレーザー発射口を壊すとザコ or アームモード。


広角弾は残り砲台が少なくなると厳しくなる。奥からね。

## LEVEL3 SEWAGE SYSTEM ～下水ステージ～

前半は青い水上艦や中型ヘリの攻撃。しばらく進むと前方からオレンジのレーザー（初心者&中級者コースは弾）が12本！ ここは覚えていないとまず死ぬ。左右どちらかの水上艦に重なる or その間が安全ライン。自機を挟むように弾を撃つザコが絡むので、早めに下でライン合わせをしよう。


レーザー地帯は左右どちらかの水上艇かその間でライン合わせ。

この後赤い中型ヘリの後、陸に上がるところで黄色い4足歩行型ロボが2機。ここはボンバーを使うべし（理由は使えばわかる）。

後半ではレーザー戦車に注意。画面外からいきなり撃ってくる。レーザーはかなり前の自機の位置をサーチしているため、左右に動き回っていると危険だ。


レーザー砲台、青弾速射砲台は素早く対応。目線重要。


ここはやや厳しいのでボンバーがオススメ。しかも…。

## BOSS DEVIATE

このボスは形態が3つあるが、常に共通しているのはランダム砲台からの攻撃。特に注意が必要なのがレーザー砲台と青弾砲台。レーザー砲台は大きく動き、青弾砲台は決して止まらないこと。

弱点である中央部からは、

●第1形態…自機狙い弾＋α
●第2形態…ツインレーザー
●第3形態…遅レーザー3本

という攻撃をしてくる。このボスはじっくり避ける攻撃と素早く動いてかわす攻撃がハッキリしているので、その見極めが重要だ。

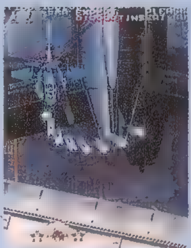

第1形態は少しずつ動いて切り返す。

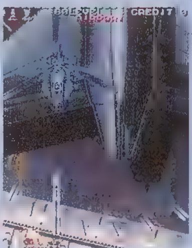
## LEVEL4 ZENOVIA AIRPORT ～空港ステージ～

この面の開幕にトレーラーが2台来るが、止まる前に壊すと大ボンバーになるので速攻破壊したいところ。


トレーラーは止まる前に壊せば大ボムになる。

中盤大きなロケット（？）に沿って進む展開になるが、ここで出る中型の青ヘリの攻撃には注意。まず自機周りに細い青弾をバラ撃ちし、時間差で自機狙いの速い青弾を撃ってくる。バラ撃ち時に少し引きつけてから動かないと直撃してしまう。


青ヘリはまずこんな感じでブワ〜と撃ってきて…。


少し遅れて本命の1本。ブワ〜を避けても気を抜くな。

中ボスの大型砲台は左右のミニ砲台に注意しつつ、大型砲台が狙いを定めたら大きく動いてかわす。


中ボスの左右は非常に堅い。壊すと「GOOD!」。

## BOSS BAZZCOK

2つの丸砲台からランダム攻撃3種の組み合わせで攻撃してくる。

①ワインダーレーザー
②5ウェイ細弾
③丸弾ばらまき

このうち①が絡んだときのみ大きく動いてかわす。自機のほうに動いてくるので広いほうに誘導しよう。

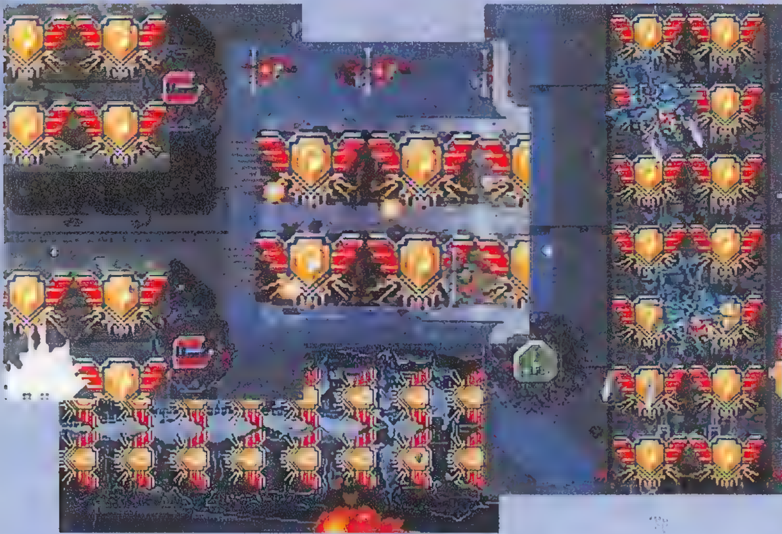
砲台を壊すとザコ出しモード、両砲台破壊で広角弾、ザコハッチを壊すと細弾モードになる。


レーザーは広いほうへ避ける。最初の一瞬は判定がない。


砲台を2つ潰すと広角弾＋ザコモード。勲章逃すなよ。

こいつをやらなきゃ年越せぬ！
寒さも吹き飛ばす超燃えイチオシゲーム!!

# 勲章大作戦





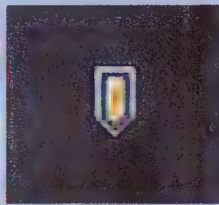
稼ぎを至上の目標とした宝探しシューティング「勲章大作戦」がこの春発売予定。勲章シリーズの名に恥じない稼げる内容に仕上がっているぞ。

## ストーリー

彼らはトレジャーハンターカルテット。ガイソ、チック、ミマモト、ポンナムの4人は今日もウェポンを武器に勲章稼ぎの旅を続ける。

しかしすでにウェポンは残り少ない。そんなとき、彼らはボンバーを発見した。

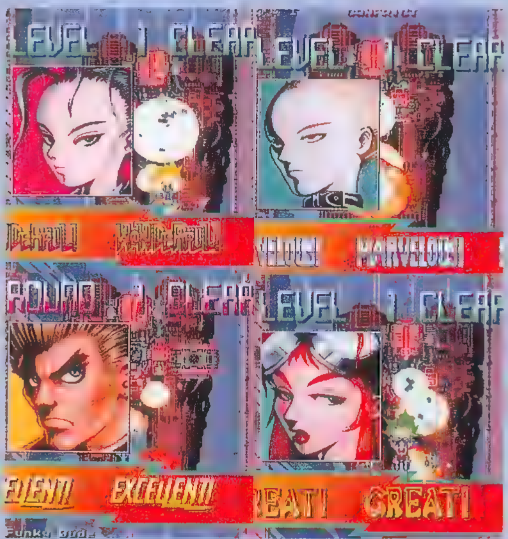
というわけで新兵器ボンバーを使って彼らは再び稼ぎまくるのであった。



何でも今回は「育てゲー」の要素もあるらしいぞ。

## ランダムとの邂逅

ライジングシューティングといやあ「ランダム」だ。特にボスの攻撃はランダムなものが多いよね実際。しかしここではそれは無視して、面クリア時の「褒め称えボイス」を取り上げてみよう。




この声は左の写真＋2の6種類。それぞれ「よい」「涼しい」「卓越」「奇跡的」などといった意味があるが、どういった条件で違いが出るのか…これらは「ランダム」である。やっぱりライジングシューティングだね。これで懐疑心旺盛な君ももう安心だ。

## 何も明かされない…
## 断末魔とランクの関係

ライジングシューティングといやあ「ランク」だ。今回も熱いランクとの戦いを予感させるのはガレッガの前例があるからだと思うぜよ。左のようなことをすると、アナウンス兄ちゃんに思いっきり「ノー!!」といわれてしまう。この声とランクの関係はいまのところ明かされていない。そんだけ。




No!!

## 魔法・ガレッガボス各種

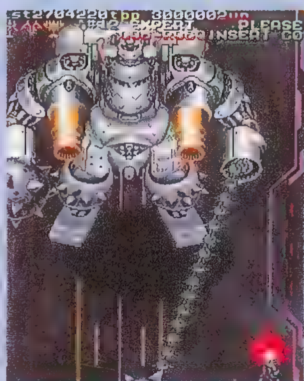
ライジングキャラ総出演的ゲームなバトライダー。ボスも歴戦のヤツらが登場することも。ここではその一部を紹介しよう。





### バシネット

魔法キャラのライバル的存在。魔法大作戦の1、3、4面の3形態で攻めてくる。



### ゴブリガンロボ

初代魔法大作戦6面のボスの1体。観客を粉砕した鉄球が印象的。正式名称は「ジャイアントメカゴブリン」。



### ブラックハート

ガレッガといやあこやつ。ブラハーのダンナ。ワインダー攻撃の前兆が少し早くなってるんですけど！



# 君は真のラスボスを見たか!?

# RAIDEN FIGHTERS 2 OPERATION HELL DIVE



**今回はシステム関連をまとめて紹介。10万勲章の育て方もしっかり覚えよう!**

担当：GED

## 6週間で第3形態に

早いところでは、12月中旬あたりですでにセレクトできる機体が増えているはず。この状態は、稼働日数が2週間を過ぎた「第2形態」と呼ばれるもので、自機セレクト画面にヘルダイバーが加わり、隠し操作でジャッジスピアとライデンMk-Ⅱ、そしてスレイブが選べるようになっている。

そして、さらに稼働日数が6週間を経過すると「第3形態」へと変化し、ジャッジとライデンがノーマル機と同様に自機セレクト画面で普通に選べるようになるらしいが、それ以外にもまだ何かあるのだろうか!?早いところでは、あと半月ほどで第3形態になるはずなので、楽しみに待つことにしよう。

## 第2形態での隠し機体使用法

●ヘルダイバー

第1形態ではルーレットでのみ選べる機体だったが、第2形態では自機セレクト画面で普通に選べるようになった。

●ライデンMk-Ⅱ

使用方法は、自機セレクト画面で「?」のコマに入り、レバーを右に入れながら機体を決定。

●ジャッジスピア

使用方法は、自機セレクト画面で「?」のコマに入り、レバーを下に入れながら機体を決定。

●スレイブ

使用方法は、自機セレクト画面で、好みのスピードを有する機体に合わせ、そのままレバーを入れっぱなしでスタート、ショット、ボムの3ボタン同時押しで機体を決定。(ランダムでも使用可能)

●AEGIS IC

使用方法は、自機セレクト画面でAEGIS Ⅳに合わせ、そのままレバーを上に入れながら機体を決定。



大人気のジャッジスピア&スレイブ。スピード、パワー、連射に秀でた機体だ。

## ボムの上手な落とし方

ノーマル機体のボムは「ボムボタンを離した時点で爆発する」しくみになっている。緊急回避に使うなら、すぐに離して自機周辺に爆風を作り、敵弾を消すようにしよう。離れた位置からボスにボムを撃ち込みたい場合などは、少し押しっぱなしにしてから離せば画面上部に落とすことができる。

ライデンとジャッジは、ボムの飛距離が調整できないばかりか、発射してから爆発するまでが遅い。危ないと感じたら早めに使うことが大切。あまりギリギリまで粘ってボム死にしないように。使いにくいかわり(!?)スタート時にボムを3発持っているぞ(ノーマル機体は2発)。



ボムは、すぐに離せば近くに、少し押しっ放しにしてから離すと遠くに落とせる。

## 真のボス出現条件

真のラスボスに会うためには条件を満たす必要がある。

その条件とは「3面と6面の破壊率が100%であること」。なおかつ1人プレイ時の場合は1クレジットでなければならない。

この条件を満たしていると、7面(ファイナルミッション)突入時のデモに表示されるターゲットが変わる。

真のラスボスを破壊するとクリアボーナスが1000万点で、ノーマルのラスボスだと100万点。ちなみに、真のラスボスを自爆させても1000万は入るが、ボスの本体にもちゃんと100万の点数が設定されている。

## 10万点勲章への育て方

スコアを稼ぐうえで重要になる10万点勲章。この勲章に育てるまでには、ある手順を踏まないといけない。

やり方は前作と同じだが、知らない人のためにいちおう説明しておこう

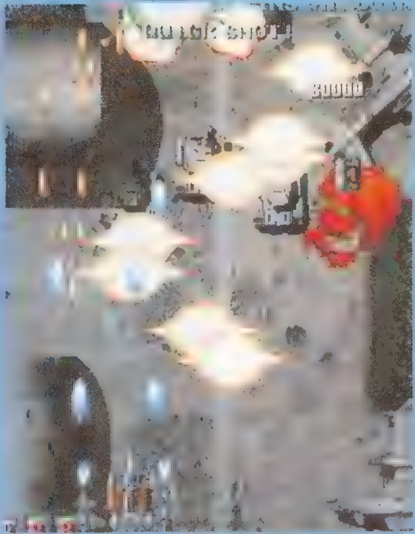
まずは、「勲章の法則」表を見てほしい。出現する勲章の種類はスレイブ(オプション)に対応していることが分かるはずだ。スレイブがない状態

## 勲章の法則

| 状態 | 勲章の種類 | 最小～最大点数 |
|---|---|---|
| スレイブが0 | 小 | 10～90 |
| 〃　1 | 中 | 100～900 |
| 〃　2 | 大 | 1000～9000 |
| 3種の勲章がすべてMAX | 特大 | 10000～100000 |



1万勲章まで育ったら、画面内に9個以上の勲章を表示させよう！



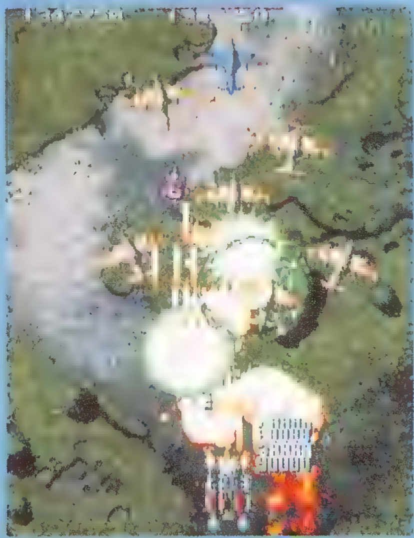
勲章が爆発し、「10万モード」のスタートだ!!

で勲章を出現させると小勲章になり、スレイブが1つ付いている状態だと中勲章が出現。2つだと大勲章が出現する。あとは、勲章を連続して取っていけばどんどん勲章の点数が上がっていく。

小・中・大それぞれがMAX（90・900・9000）点数に達すると、特大勲章（1万点）になり、あとはスレイブがいくつであろうと勲章は特大のまま。

だが、この勲章は普通に取っていくだけでは1万点のままで成長はしない。特大勲章まで育てたら、画面内に特大勲章を9個以上表示させよう。すると、それらの勲章が爆発すると共に消え、めでたく「10万モード」突入となる。

10万モードになったら、あとは連続して勲章を回収すれば、勲章は10万点まで上がっていく。取り逃してしまうと1万点に戻ってしまうが、再び取り続ければすぐに10万点まで育てることができる。一度10万モードになれば、再び面倒な手順を踏む必要はないということだ。

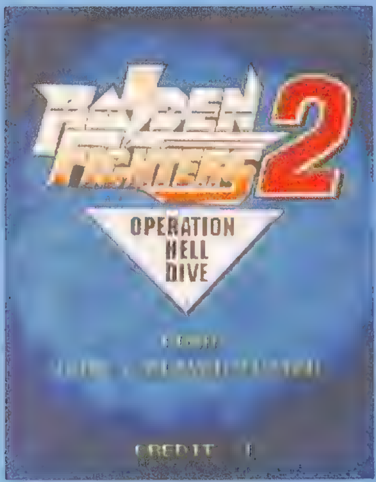


勲章を出す隠れキャラ「ミクラス」に重なって取れば、楽に育てられる。

## スタート時に面構成をセレクト!

勲章の育て方をパターン化し始めると、「1面は味方前線基地から始めたいなぁ」とか思うこともあるだろう。そんな君にこそ大切なのが「ラウンドセレクト」だ。

やり方は簡単。コインを投入したら、レバーを入れながらスタートボタンを押すだけだ。ラウンド構成は全4種類で、これはレバーの上下左右に対応している。どの方向がどういう面構成になっているかは「ラウンドセレクト表」を参照してほしい。





この画面でレバーを入れながらスタートすれば、ラウンドセレクトできる。

## 「ラウンドセレクト表」

| レバー方向 | ステージ構成 |
|---|---|
| 上 | 1-2-3-4-5-6-7 |
| 下 | 1-2-3-5-4-6-7 |
| 左 | 2-1-3-5-4-6-7 |
| 右 | 2-1-3-4-5-6-7 |

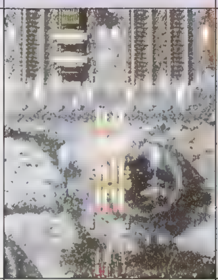
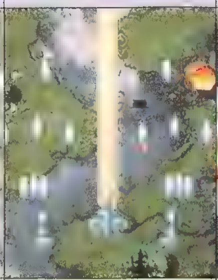
1面 味方前線基地 ┐
2面 湿地 ┘ 変化
3面 敵補給基地(固定)
4面 高空 ┐
5面 海岸 ┘ 変化
6面 砂漠(固定)
7面 敵基地中枢(固定)

## スレイブの法則

スレイブが2つ付いている状態で、さらにスレイブアイテムを取ると、溜め撃ち時のスレイブのフォーメーションが変化する。溜め撃ちが存在しないライデンとジャッジは常時特殊フォーメーションとなる。

特殊フォーメーションのパターンは全4種類で、前作と同じく「残機数＋残ボム数」の数値に対応している。この数値とフォーメーションの法則については「特殊フォーメーションの法則」表を参照してほしい。例えば、残機2機で残ボム5つの状態で3つ目のスレイブを取ったら、合計値が7なのでフォーメーションは「サーチ」になる。

## 「特殊フォーメーションの法則」

| フォーメーション | 前方固定 | 画面固定 | 拡散 | サーチ |
|---|---|---|---|---|
| 敵機＋残ボム数 | 0、4、8、… | 1、5、9、… | 2、6、10、… | 3、7、11、… |
| 溜め撃ちで変化（バイパー&ライデンは常時特殊フォーメーション） |  |  |  |  |
| | 自機の位置に対して前方に固定され、2WAYショットで攻撃。 | 溜め撃ちした場所で固定され、前方を攻撃する。隠し機体には溜め撃ちがないので、自機をトレースするように動く。 | 自機の左右を往復するように動き、3WAYショットで攻撃。 | 敵をサーチし、張り付いて攻撃する。 |

持てる技量のすべてを尽くして…

# Virtua Fighter 3tb



知識を手に入れたら、あとは実戦。結局、経験を積むことが一番重要なんです。　担当：ちゃっきー

変則起き攻めで勝利をつかめ!

## 新・背面取り

タイミングや方法は変わったが、tbでも背面取りは存在する。その実体やいかに?


ＶＦ３でおなじみの方法は通用しない。tb専用の方法をマスターしよう。

ある特定の動作をすることで、相手を後ろ向きに起き上がらせる〝背面取り〟。ＶＦ３のでは、ウルフの浮かし・スクリューフック・ショルダー（スカし）が有名だ。

tbでは起き上がりも修正されたため、ＶＦ３のときに可能だった背面取り法は通用しなくなった。しかし、決して〝できなくなった〟わけではない。形こそ変わったものの、tb専用の背面取り法は確かに存在しているのだ。

### 方法その1 技を使って…

まずは、技を使った方法。このやり方は、ＶＦ３のときと似ている。ただ、使う技やダウンさせる状況に違いがあるだけだ。その中には、ただエスケープをするだけという単純なものから、複数の技を併用しなければならない複雑なものまである。

成功するかどうかは、ＶＦ３のとき以上に相手まかせ。相手がどういう起き上がり方をするかに関わってくるのだ。成功確率が高いのは横転起き。そのほかの起き上がり方をされた場合は、すぐさま対応を変えていこう。

### 方法その2 ダッシュを使って…

対戦中、ダウンしている相手に接近したつもりが、いつの間にか背後を取っていた…なんていう経験はないだろうか。そう、これこそがまさにtbオリジナルの背面取り法なのだ。ＶＦ2をプレイしていた人なら、こんな状況も身に覚えがあるのでは?そう、起き上がりに台湾ステップで相手をグイグイ押していて、相手を突き抜けてしまうアレだ。

ポイントは、相手を横、または斜め向きにダウンさせること。チャンスは、特定の投げのあとなどに限定される。

やり方は至って単純。ダウンした相手に対し、クイックフォワードを繰り返すだけだ。このとき、相手がマイキャラの方向に横転してくれればほぼ成功。自分のキャラが相手のキャラを突き抜け、そのまま背後まで回り込むことができる。

このとき双方とも背を向けた状態になるので、タイミングよくエスケープで振り向き（ダウンしている相手の頭方向）、攻撃に転じよう。もちろん、そのまま背後攻撃でも構わない。もし背後を完全に取り切れていなくても、蹴り起きをエスケープでかわすことができるぞ。

### tbオリジナル背面取り法

| キャラ名 | 行動 |
|---|---|
| アキラ | 獅子抱月→前ダッシュ×α |
| ラウ | 大地倒襲→燕陣旋風脚 |
| | 大地倒襲→前ダッシュ×α |
| パイ | ダウンさせて飛燕単脚（跳び越し）→相手の頭側にE |
| | Ｐ＋Ｇ投げ→前ダッシュ×α |
| ウルフ | リストロックスロー→ランニングショルダーアタック |
| | ジャイアントスイング→ランニングショルダーアタック |
| | タイガードライバー→ランニングショルダーアタック |
| ジェフリー | Ｐ＋Ｇ投げ→前転起き |
| リオン | Ｐ＋Ｇ投げ→相手の頭側にＥ→磨盤手 |
| | 七星天分肘→前ダッシュ×α |
| 葵 | 枝砕き→相手の頭側に連続Ｅ（×2） |
| | 浮葉陣→相手の頭側に連続Ｅ（×2） |
| 鷹嵐 | 合掌捻り→走る→中突っ張り |
| | Ｐ＋Ｇ投げ→しゃがむ→樽砕き |
| | 摑み投げ→しゃがむ→樽砕き |

備考：連続Ｅとは、ダッシュしゃがみを使った連続エスケープのこと。また葵の枝砕きは通常ダウン後、浮葉陣は合気投げ後に決まるダウン投げ。

### ●方法その1例


まずは、技を使った方法。ウルフのリストロック後は成功しやすいぞ。


走りからのランニングショルダーアタック（走り中Ｐ＋Ｋ）を重ねよう。


背面取り成功！ニヤリとしつつ、タイミングよくエスケープで向き直る。


あとはやりたい放題。ただ、バレている相手には通用しないかも…。

### ●方法その2例


軸がズレたダウン状態を作り出す。例えばリオンの七星天分肘から…、


前ダッシュをタイミングよく繰り返す。⇨⇨より⇨Ｅにしたほうがいい。


相手が手前に横転してくれればニヤリ。相手の頭側にエスケープして…、


見事成功。相手の起き上がるタイミングに左右されにくいのも強み。

## この一戦を考える





順番的に見れば、本来このページはシュンVS葵になるはずなのだが、いくら何でもこの組み合わせは苦しすぎる。双方それなりに変わっている点はあるのだが、この組み合わせだから…というポイントがなさすぎるのだ。

というわけで、シュンのほうは次ページのキャラ別攻略でフォローするということで勘弁してもらって、今回はジャッキー対葵の対戦を考えていこう。攻めるジャッキー、受ける葵の構図に変化はないが、受ける葵の側に重要な欠陥が発覚した…。

### VF3での結論

| JACKY | | AOI |
| --- | --- | --- |
| 5 | VS | 5 |

（ゲーメスト本誌9月30日号より）

最強グループの1人と目されるジャッキーに対し、かなりの下位キャラと思われる葵。だが、直接対決においてはそれほど差がない。

その理由は、葵が得意とする戦法にジャッキーがはまりやすいということ。メインとする中段攻撃であるエルボーは中段当て身で取られ、ダウン投げまで安定。これといった当て身不可技を持ち合わせていない上、投げの種類も少ないため、当て身投げ抜けに対して対策を立てにくいという欠点もある。

また、中間距離も闘いにくい。何といっても、攻め込むに当たって多用する立ちPからの連携が葵の打撃技に負けやすいのが痛い。かといってリーチの長い中段技はガードされたときのリスクが高い上、葵がしゃがんでいた場合にスカりやすいので…。

頼みの綱のローキックも、カウンターヒットでジャッキー側の投げと葵側の下段投げと五分になるほか、草薙にカウンターを取った場合には、葵がしゃがみ状態。この場合は葵側の下段投げが確定になってしまう。

基本能力の高さではジャッキーが勝っているとはいえ、やりにくい相手であることは間違いない。結局、五分という結論に至ったわけだが…。



基本能力で勝るジャッキー。しかし、中間距離が少し苦しい。

## 攻め手がなくなった葵

一見、大きな変更がないように見える葵。対するジャッキー側には数々の弱体化要素が見られる…となれば、葵が有利になったのか？ということになる。しかし、現実はそんなに甘くなかった。葵側にも、決定的な弱体化要素が存在していたのだ。

### 要素その1 中段肘当の性能

葵がメインの中段攻撃のひとつとして使ってきた中段肘当。VF3のときは隙も少なく、いわゆる肘系の攻撃と同じように使うことができた。一応ガードされたあとには、最速クラスの立ちP（カゲ・パイ・サラ）や、厳密には投げも返し技となったが、あくまで理論上の話。実戦で毎回入れられるようなものではなかった。

しかしtbでは、発生11フレーム以内の打撃技が返し技となってしまう。つまりジャッキーならエルボースピンが入るということだ。

ならば派生技の旋桜につなげば…ということになるのだが、実はこの旋桜、カウンターでヒットするとくらった側の投げが確定してしまうのだ。つまりジャッキー側としては、中段肘当をガードしたら毎回迷いなしエルボースピンでOKということ。中段肘当に対して返し技となるほか、もし葵側が旋桜を打ち切ってきても、くらい投げで安定ということになる。もちろん、寸止めなど何の意味もない。

ちなみに、旋桜がカウンターヒットしたときのくらい投げ確定という事実は、VF3から存在している。



目立たないが、実は隙が大きくなっている葵の中段肘当。



ガード後には、エルボースピンが返し技となる（本当）。



ならば、と旋桜に派生させてカウンターを取っても…、



くらい投げが確定。きっちり対応されると苦しいのでは？

### 要素その2 ダウン攻撃の変化

数あるジャッキー側の不安要素の中で、特に葵戦に大きく関わってくるもの、それはダウン攻撃の弱体化である。知ってのとおり、葵は全キャラ中もっとも体重の軽いキャラ。攻撃をくらってダウンした際、ほかのキャラよりも遠くまで吹っ飛び、離れた位置にダウンすることになる。

このため、跳ぶ距離が短くなってしまったジャッキーのダウン攻撃が、葵戦では特に当たりにくい。少し離れた間合いでダッシュハンマーがヒットしたときなどが典型例で、葵側が何もしなくても小ダウンがとどかないことすらあるのだ。

もちろん、ヘッドスプリングを使えばさらに避けやすくなる。主戦力のエルボースピンにしても、エルボーでよろけてスピンキックがヒットしたときはいつもよりダウンする位置が遠くなり、その後の小ダウンをヘッドスプリングで避けられることが多い。

ただ、ジャッキーがダウン攻撃をサッカーボールキック主体にすれば、この問題はある程度解消される。小ダウンとサッカーボールキックのダメージは、思ったほど差がないのだ。

### 要素その3 連突小太刀も…

大勢に影響するほどのことではないが、連突小太刀にもちょっとした弱体化が見られる。それは、しゃがみガードで連突小太刀をくらった場合（＝よろけ）、くらった側の投げが確定してしまうということ。VF3時代は、当てた側が投げられたのに…。



連突小太刀のよろけも、くらい投げが確定になってしまった。

ジャッキー側のその他の変更点については、以前に紹介してきたとおり。コンボエルボースピンがつながらなくなったのは少し痛いが、ローキックカウンターのほうは、それほど影響がない。葵戦ではVF3のときから使いにくかったし…。

### tbでの結論

| JACKY | | AOI |
| --- | --- | --- |
| 6 | VS | 4 |




## じじいサイクロン旋風吹き荒れる!

# 舜帝

懐かしき戦術、あの"じじいサイクロン"がtbで復活だ!

tbでの舜帝は、あらかじめ飲酒された状態で闘いを挑めるため、ある意味3よりも良い飲酒状況を作ることができるだろう。

さらに、tbになってからの変更点もいくつかある。舜帝に限って言えば、それら変更点はパワーダウンしたのではなく、パワーアップしたと言っても過言ではない。というわけで、今回は舜帝の変更要素、パワーアップがなされた点を紹介していこう。

## 寝攻めを生かす連続後下蹴腿

tb1つ目の変更点になるのが連撃後下蹴腿(PP⇩KK)または単体である後蹴連腿(⇧KK)だ。パンチから下段蹴りへ流れ、下段が立ち状態にヒットすれば連続になりダウンを奪える。対戦で中級者くらいが相手なら意外に使える技の1つだ。

後蹴連腿は下段部分をガードされるとかなりの硬化時間が発生する。しかし、その硬化を目押しでGを押せば、そのまま自ら倒れてダウン状態にすることができる。これは3からの継承だ。tbで変更されたのは、このダウンをしてからの動き、ここにある。

3だとガードされた場合、「反撃回避のためにダウンする」というのが基本動作。が、結局は倒れたところにダウン攻撃を決められてしまっていた…。

しかし、これがtbになると寝てから"すぐに動く"ことができるようになったのだ。つまり、自らダウンしたところに無駄なダメージ(ダウン攻撃)をくらうことがなくなったことになる。技がヒット、ガード、またはスカったなど、いかなる状況でも使えるのがポイントだ。

これをうまく応用した戦術を考えると、1つは逃げに徹した使い方ともう1つ、蹴り起きをガードしづらい(見切りづらい)VF3ならではの"起き上がり蹴り2択"を迫ることができるワケだ(それなりのリスクはあるが…)。

対戦レベルが高い今、連撃後下蹴腿はガードされて当たり前!しゃがみ状態にヒットしても2発目が当たらない後蹴連腿は、はじめから3発目で寝ることを考え、改めて"寝攻め"からの連携を作っていくといいだろう。



後蹴連腿1発目ガードで硬化が発生!



しかし、目押しでGボタンを入力…。



すると、この通り。自らダウン状態を作ることができるのです。



そのまま起き上がり蹴りへ移行することが連携の狙いだ。

## 向側前避の性能がアップ!ということは…

tbになりエスケープ同様、軸をずらすことができる技の"向側前避"この性能も若干アップした。軸をずらす順番も変更…3では向側前避からエスケープできたものが、tbではエスケープから向側前避という動作が可能に。まあ、今回はそんなことよりももっと単純なことを説明する。

それは向側前避そのものの性能がよくなり、向側前避の的確な使い方が確立したということだ。それがVF2時代に旋風を巻き起こした(?)じじいサイクロン!!

唐突にじじいサイクロンと紹介されても意味不明な点があると思うので、一応説明しておこう。

じじいサイクロンとは、まあ簡単に説明するとダウンを奪った際、舜帝が竜巻の如く相手の周りをグルグルと回り、起き攻めに転じること。意味的にはそのまんまです。で、サイクロン部分だが、つまり相手の周りを回るときに向側前避を連続使用し、背後を取ることが最大の意味になるワケ。サイクロンとは言っているが、実際には円の半分の距離しか移動しませんので注意。

tbになって向側前避の性能がアップしたことにより、VF3ではできなかった連続向側前避を使った背面取りが可能になっている。

ほかのキャラの背面取り法とは違い、サイクロン法なら後転起き上がり以外のすべての起き上がり方に対応できるのが強みになっている。状況によっては完全に後ろに回ることができない場合もあるが、それでも確実に蹴り起きはかわすことができるのだ!

じじいサイクロンを狙う場面というのは1つ。挑腕などで相手を浮かせ、空中コンボ…それからの追い打ち、この部分をサイクロンに変えてやるのだ。やり方は、ダウンした相手に対し向側前避を連続で繰り返すだけ。たいていは3回の入力で背面取りが成功する。そのあと相手が起き上がったのを確認し、攻撃に転じていいだろう。



空中コンボを決めたら…、



追い打ちではなく向側前避を連続入力。



相手が後転しなければ3回目で背面取りが成功だ!



前転された場合、4回目の向側前避入力が逆になるのに注意。

ただ相手が前転した場合や起き上がりのタイミングを遅らせてきた場合などは、4回またはそれ以上の向側前避が必要になる。この場合、4回目からは画面が反転するため向側前避の入力が左右逆になるので注意してほしい。

# お正月SNK特大プレゼント

## 超プレミアムなお年玉を21名様に！

SNK様より、98年のK.O.F.ワールドカレンダーと、声優直筆サイン入り侍魂スペシャル年賀状、侍魂スペシャル年賀色紙を頂いたぞ。これを読者に抽選でプレゼント！98年のSNKに期待すること、思い入れをハガキに書いて送ってくれたまえ!!締め切りは1月30日（消印有効）。




SNK1998カレンダー
THE KING OF FIGHTERS WORLD：10名様




侍魂スペシャル年賀色紙：１名様




柳生盤馬



色




覇王丸



ナコルル



服部半蔵



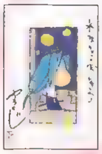
リムルル



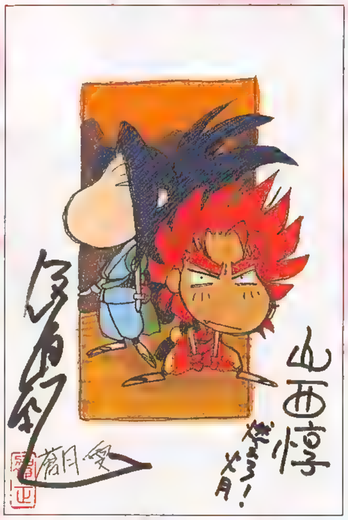
幻十郎



ガルフォード



右京



火月&蒼月

侍魂声優サイン入りスペシャル年賀状：10名様

### 宛先

ハガキに住所・氏名・年齢・職業・SNKへの思い入れを書いて
〒101
東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社新声社
第一編集部 ゲーメスト
「今年もSNKのゲームが繁盛しますように」係まで。締め切りは1月30日(消印有効)。なお、発表は発送をもってかえさせていただきます。

## シルエットの答えと当選者発表

というわけで、207号のKOF.シルエットクイズの正解とプレゼントの当選者を発表しちゃいます。

正解は…イラストハガキを参照。正解率は約80％だった。簡単だったよね。

フルネームじゃないものや、漢字カタカナなどの表記の違いはセーフにしたが、字の間違いなどはアウト。中でも一番多かったのは「ちづる」を「ちずる」と書いてきた人。残念だがこれは×。

では次はプレゼントの当選者の発表。

●ライター使用済みK.O.F.ドラマCD4種類セット
千葉県茂原市 鈴木 絵里子さん

●京サマほぼ等身大ポップ
埼玉県川口市 高橋 美栄子さん

●ネオジオワールドご招待券
東京都江東区 黒岩 幹也さん

●HAIR SALOON MIYAMOTO出力原画
埼玉県川越市 鈴木 加代さん
京都府城陽市 成沢 美佐子さん
大阪府岸和田市 寺田 美紀さん
北海道札幌市 石田 まどかさん
大阪府茨木市 川崎 早苗さん

●謎の粗品
東京都江東区 中根 麻衣子さん
三重県亀山市 岩間 一郎さん
千葉県千葉市 小松原 慎人さん
広島県広島市 高木 隆弘さん
千葉県佐倉市 石井 実和子さん
東京都昭島市 長島 瑞希さん
千葉県千葉市 来摩 由美子さん
宮城県仙台市 伊藤 紀子さん
北海道檜山郡 山口 加代子さん
神奈川県横浜市 小西 優美子さん
群馬県佐波郡 鈴木 信一さん
兵庫県西宮市 神田 隆さん

以上。謎の粗品当選者は期待しないで待っててね、マジで…。ではまた次の機会（あるのか？）にお会いしましょう。



三重県亀山市 岩間一郎君



一口情報：
祝！サターン版「ティンクルスタースプライツ」発売。この冬、何を遊ぼうか迷っている人は即買うべし。「ゲーメスト編集部特別賞」受賞の実力はウソじゃない。友達と軽く対戦も、一人で短時間遊ぶにも最適のゲームだ。

# 結果発表

# K.O.F.'97 OOTキャンペーン

いや〜、惜しくも大賞逃したとはいえ、K.O.F.人気には圧倒されますにゃ〜。キミたちの想いはオレがガッチリ受け止めたゾ（オイラの想いを受けとめてくれる人募集中：ぴぐ）。

てなワケで、ついにOOTキャンペーンの発表となりました（パンパカパ〜ン）。

5通ぐらいしか届かなかったらどうしよう、とケッコー不安な日々でしたが、締め切り直前になって、来るわ来るわ（笑）で、なんだかんだで500点を超えました。悲鳴アゲました。

ホントーにたくさんのご応募ありがとうございました（感謝感激）。応募作品には、ちゃ〜んと全部目を通しましたので、安心してくださいね。

それではプレゼントの当選者と、ほんの一部ではありますがイラストを紹介させてもらいます（文章ネタ、コスプレ写真はスペースの都合上、割愛させてもらいました。ゴメンなさい）。

京サマ、いおりん、真吾クン、ニューフェイスの面々を始めとして、各キャラに対する愛情があふれていて、K.O.F.担当ライターとして、ホントにうれしい限りです（でも、京サマ単独イラストがやや少なかったのが残念…）。

## ジャンル別応募数

| | 男 | 女 |
|---|---|---|
| チーム（文章） | 89 | 10 |
| イラスト（チーム含） | 61 | 262 |
| コスプレ | 13 | 40 |
| その他 | 25 | 7 |
| 合計 | 198 | 319 |



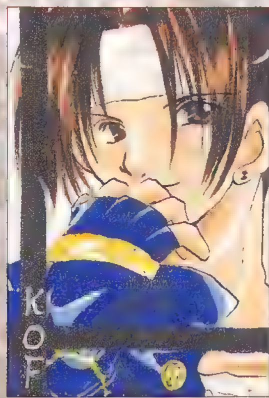
（岡山県　高条院風樹さん）



（神奈川県　隆屋柾輝さん）

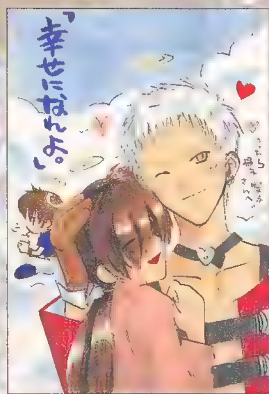


（岡山県　乱入黒子さん）


（宮城県　遠峯さいさん）


（京都府　劉貫さん）


（北海道　吉巳閃羅さん）


（宮城県　カトリマットさん）

## 当選者発表

●八神庵複製原画集
岡山県　藤井えみ
大阪府　寺田美紀
福岡県　久保愛子
東京都　吉田光範
神奈川県　石塚理恵

●京＆庵ポスターセット
北海道　三浦千恵美
宮城県　高野聖子
東京都　黒須亜月

●K.O.F.テレカセット
兵庫県　巨谷たかよ
石川県　葛城寿準
宮城県　岡智美

●K.O.F.'97ビデオ
宮城県　伊藤紀子
大阪府　森本亜加里

●京・庵フィギュア
福岡県　野口奈緒
茨城県　住吉美香

●非売品プライズCD
京都府　中村阿貴
神奈川県　川村亜矢子
広島県　神原崇人
北海道　寺西愛
栃木県　山田典生

●森気楼氏色紙
京都府　松井万有美

●K.O.F.'97キーホルダー
宮城県　加藤夏希
岡山県　樽本若菜
群馬県　村田晃一
神奈川県　佐藤宏昭
新潟県　長谷川真弓
北海道　小川まり
沖縄県　糸数美智子
富山県　本多卓
愛知県　宮良麻井子
岩手県　千田利江
東京都　鈴木弥生
神奈川県　中山京子
熊本県　斎藤利紗
富山県　岡田宇美

（敬称略）

※イラスト掲載者と当選者はあまり関係ありません。

一口情報：SNKが展開しているボウリング場併設型アミューズメント施設「ネオジオボウル千葉浜野」「ネオジオボウル福井」が12月にオープンした。カラオケやカフェ、ゲームコーナーも完備しているぞ!!

# 今月の技有りっっ!!

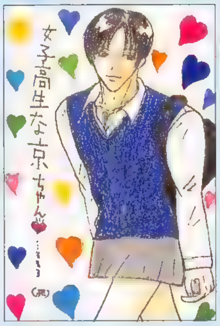


（福岡県　服部躍蔵さん）

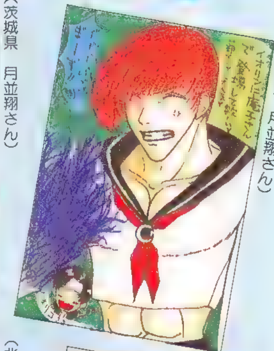
# 制服天国



（神奈川県　秋原彩祥さん）



（茨城県　月並翔さん）

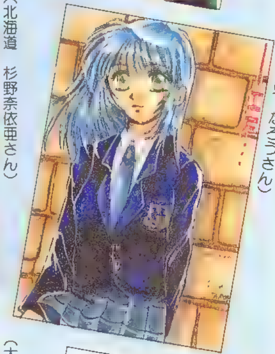

（茨城県　月並翔さん）



（東京都　氷華さん）



（北海道　杉野奈依亜さん）


（富山県　だろうさん）



（宮城県　遠峯さいさん）



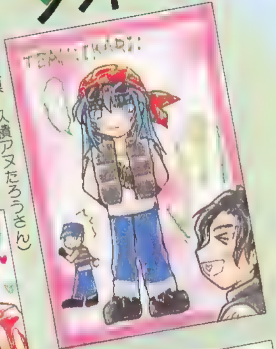
（大阪府　おがわ信さん）

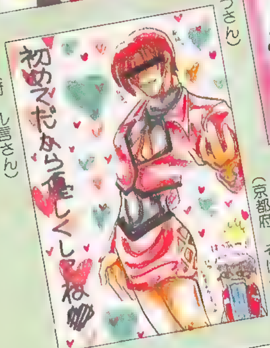

（北海道　井上藤子さん）

# メタモルフォーゼ

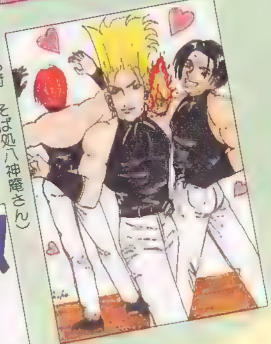


（福岡県　留弥さん）


（愛媛県　久積アヌたろうさん）



（大阪府　ル言さん）


（京都府　そは処八神竜さん）

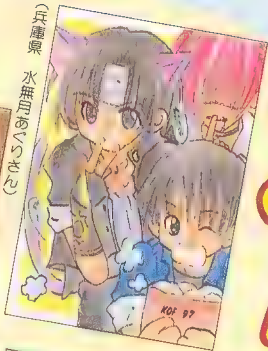


（愛知県　嵐をよぶ漢さん）

# 猫耳アワー



（北海道　吉巳閃羅さん）


（兵庫県　水無月あぐりさん）


（福島県　日丸屋和良さん）

いかがでしたでしょうか？せっかく届いた作品をこのまま埋もれさせてはさみしいので、ただいま悪代官霜電を説得して、OOTのページ獲得をもくろんでおります。
と、ゆーわけで調子コイて引き続きイラスト等、募集したいと思います。みんなの熱意と愛で連載ページを獲得しよ～（大きく出たな）。

# 収録時に自己ベスト達成！最高のプレイが、ここにある！

かねてから、NAI氏のウワサを耳にしていた開発者のIKD氏と神山氏。今回、いよいよ初の対面となり、喜びを隠せない2人。
　とりあえずは、完成したばかりの「怒首領蜂」ビデオを観賞しながら、頂上対談が始まった。

## 収録2日で自己ベスト！ IKD氏、神山氏ア然…

——IKDさん、神山さんにとって、念願の初対面となったわけなんですが、第一印象はいかがですか？

**神山**　なんか、想像してたよりも温和というか、普通の人っぽいんで、ビックリしました（笑）。ミスしたときとかも、怒らなさそうな感じがするんですが（笑）、どうでしょう？

**NAI**　いやー。やっぱり、ゲームやってるときは変わりますよ。プレイ中も「チクショー！」とかしょっちゅう叫んでますし（笑）。

**神山**　収録は、どれくらいかかったんですか？

**NAI**　2日ですね。

**神山**　えっ!?（笑）

**NAI**　たぶん、通しで10回ぐらいしかプレイしてないですね。収録前に少し練習はしたんですけど。

**神山**　なんでもこのビデオに収録されているのが、自己ベストのスコア（6億3832万7060点）だとお聞きしましたが…。これが初めて、クリアまでうまくつながったパターンだったんでしょうか？

**NAI**　そうですね。ここまでうまくつながったのは、この収録時のものですね。スコアが出たときには、申請したかったんですけど、ゲームセンターじゃないんで、集計対象にならなかったのが残念でしたね（笑）。

——収録中のエピソードや苦労話なんかも聞かせていただきたいんですが。

**NAI**　それが…これっていう苦労っていう苦労がなかったんですよね。普通にプレイしただけなんですけどねぇ。

**神山**　あれで普通…ですか（笑）。

——実は、サターン版のキャンペーンに専念したいんで、収録の日程が予定よりも遅れたという裏話もあるんですが（笑）。

**NAI**　どうしても「怒首領蜂スペシャル基板」が欲しかったんで、わがまま聞いてもらったんですけどね。

## 2周クリア達成は4月 発売から1カ月の偉業！

**神山**　そもそも、NAIさんが2周クリアを達成したのって、いつぐらいなんですか？

**NAI**　あれは、確か4月8日だったかな？

——4月っていったら、ゲームが出荷されて、まだ1カ月ぐらいしか経ってないですよね。



**NAI**　蜂までは、1週間ぐらいで行けたんですよ。そこからが苦労の連続で…。火蜂とか最初見たときは「こりゃ終わってる」と思いましたね（笑）。でも、コンティニューして、一応火蜂の攻撃の「下見」はしておきましたけど（笑）。

**IKD**　ちなみに、2周クリアしたときのスコアは？

**NAI**　そのときは、3億2000万ぐらいですかね。残機は1機のみでした。一緒に研究していた友人は、ラスボスのあまりの発狂ぶりに呆れて、途中でやめてしまいましたけどね（笑）。

**神山**　コンボを極めていったのは、それからですか？

**NAI**　そうですね。やっぱりスコアを伸ばすにはコンボが重要なんで、徐々につながるポイントを把握していって、現在に至るって感じです。

## 祝！ゲーメスト大賞第4位&ベストシューティング部門第1位受賞

㈱CAVE「怒首領蜂」開発者

# IKD&神山 聡

# VS

「怒首領蜂」Cタイプ全国1位プレイヤー
ゲーメストビデオ「怒首領蜂」収録プレイヤー

# ZBL-NAI

# 超絶頂上対談






皆さんは、只今絶賛発売中のゲーメストビデオ「怒首領蜂」を、もうご覧になっただろうか？プレイヤーであるZBL－NAI氏の超絶プレイに、開発者である㈱CAVEのIKD&神山両氏は感動！「ぜひNAI氏に会って、話を聞きたい！」という開発者側の強い要望により、遂に実現した頂上対談。このビデオの見どころを、思う存分語っていただきました。
●97年12月8日　㈱CAVEにて収録

# セガサターン版ソフト「怒首領蜂」ハイスコアアタックキャンペーン
# 結果発表！

| 順位 | スコア | プレイヤー |
|---|---|---|
| 優勝 | 506,797,380 | ZBL-NAI |
| 2位 | 196,891,580 | 高橋靖英 |
| 3位 | 163,665,250 | 荒井智成 |
| 4位 | 128,092,710 | 守山省吾 |
| 5位 | 114,595,690 | 木村圭吾 |

## 圧倒的強さでNAI氏優勝

セガサターン版ソフト「怒首領蜂」のキャンペーンの一環として行われていた「ハイスコアアタック」の結果が、この度、発売元のアトラスより発表されたので、ベスト5まで掲載しておきたい。

優勝は文句なしにNAI氏が受賞！応募者の中で唯一2周クリアを達成し、2位に3億点もの差をつけての貫禄勝ち！まったく恐れいります…。

これにて、見事優勝者の1名だけが手にすることができる**「怒首領蜂　特別アレンジバージョン基板」**を、ひと足早くプレイ！趣向を凝らした数々のアレンジに、NAI氏も大満足！開発者の2人も、NAI氏の超絶プレイを目の前にし、そのスゴさに感動！



さすがのNAI氏も、この基板でのプレイは初めてとあって、慎重な姿勢を崩さない。



予想以上の面白さに、大満足のNAI氏。「発売しても大丈夫！」と太鼓判を押す。



「怒首領蜂　特別アレンジバージョン基板」をプレイし、その完成ぶりに喜ぶNAI氏。開発者も安堵の表情を浮かべる。

## VS火蜂は最大の見せどころ ここだけでも買う価値十分

――では最後に、ビデオの見どころについて、それぞれにお伺いしておきたいんですが。

**NAI**　やっぱり、火蜂しかないでしょうね（笑）。

**IKD**　僕らもそうだと思います。本当に、これ以上ないっていうぐらいのプレイを見せてくれたんで。

**神山**　火蜂との対決で、手持ちのボムがなくなってからの熱い弾避けが、最高の見せ場だと思いますね。

**NAI**　あの左端に追い詰められたときは、さすがに『どうしよう』っていう感じだったんですけどね。なぜか避けられちゃったという。

――あのシーンは、まるで開発者とNAI氏の闘いにも見えますよ。

本当に凄いですからねえ。できるだけ多くの人に見てもらいたいと思いますね。

**IKD**　とにかくNAIさんの攻略の、驚異的な早さが信じられないですね。つくづく「ゲーマーとしてのポテンシャルが違うんだなあ」と思いましたよ。

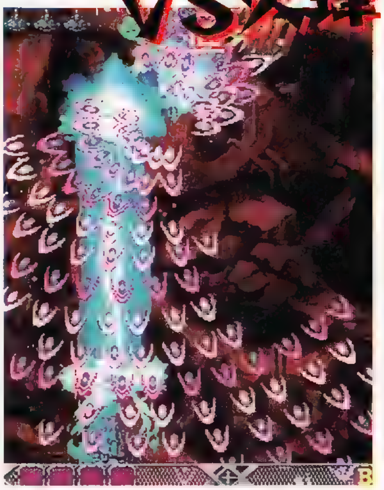
**神山**　火蜂の攻撃を見たときは、さすがにこれだけやれば、そうそうすぐにはクリアできないと思ったんですけどね。このビデオを見たら「これでもダメなのか…」って思いましたよ（笑）。

――NAIさんは、当然今後もプレイを続けていくことになりそうですか？

**NAI**　そうですね。あと半年はやると思います（笑）。目標は6億5000万ですからね！

**神山**　ありがとうございます。本当に、さすがとしか言いようがないですね（笑）。

## 凄絶な死闘 VS火蜂



ここが最大の見せ場となる、火蜂戦！ノーボムになってからのプレイは圧巻の一言！







## ZBL-NAI

本誌の「ハイスコア・クローズアップ」において、「怒首領蜂」のCタイプのハイスコアを常に塗り替え、他の追随を許さないほどの有名スコアラー。

現在までに「グラディウスII」「究極タイガー」「ギャプラス」など、20タイトル以上のシューティングゲーム全国1位スコアを保持している。

今回のビデオにおいても、その超絶プレイぶりは、観ている者を圧倒させるものがある。特にラスボス・火蜂との対戦は必見のものだ！




女性スタッフがメインで作ったというこのゲーム。ほのぼのしてて、初心者にもとっつきやすく、誰でも気軽に遊べるのがいいんですよね!

## DATA

- 発売日／来春
- ジャンル／対戦格闘
- 操作／8−6
- メーカー／サン電子
- 開発状況／95%

## MAKER COMMENT

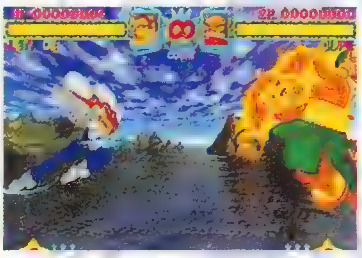
格闘ゲーム初心者や、女のコでも気軽に楽しめる作品がいよいよ登場です。舞台は空中！簡単操作で、爽快感をたっぷり味わえる対戦アクションに仕上がりました。シンプルで斬新なゲームシステムやキャラクターは、女性スタッフがやさしく、ていねいに作ったもの。さぁ、みんなもゲーセンでボコスカファイト！

## ほのぼの路線は継続中!

老若男女、幅広く愛され続けた「わくわく7」から1年。あのサン電子が、そんな"ほのぼの"ムードを踏襲しつつも、新たな対戦格闘ゲームを開発!それがこの「アストラスーパースターズ」だ。

画面写真などを見てもらえればわかると思うが、キャラクターイラストのタッチからして、ほのぼのテイストが充満!どことなくかわいらしい雰囲気が漂っていませんか?

実はこのゲーム、こういうタイプのゲームには珍しく、女性のスタッフがメインで作っているとのこと。従来の格闘好きなプレイヤーだけでなく、女の子や初心者にも気軽に楽しめるような配慮が随所になされているそうなので、対戦格闘ゲームをこれから始めたいという人は、このゲームから入ってみるのがいいんじゃないでしょうか?



どことなくほのぼのしていて、親近感が湧いてくるよね。

## ゲームの目的

ゲームの目的は、アストラワールドの"かみさま"が作った「ラッキースター」を手に入れることにある。

キミは、世界中から選ばれたスター（それぞれの国で、しかも人気があって強い戦士）の1人となり、持ち前の飛行能力を駆使して、「ラッキースター」を手に入れるのだ。

## 空中を自由自在に動き積極的に攻撃を仕掛けよう

闘いの舞台となるのは「バトルフィールド」と呼ばれる空間の中にある。このフィールドでは、空中を自在に動くことが可能となり、いつでもどこでも、攻撃を仕掛けることができる。

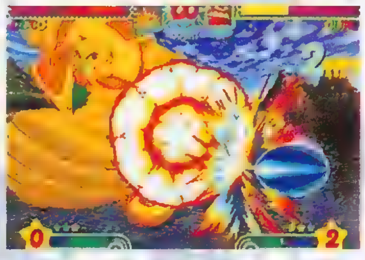
とにかく相手を追い回して、ひたすらボコスカ殴る蹴る!これがアストラスーパースターズの基本なのだ。

また、相手が一方的に逃げてしまうケースを避けるため、フィールドの中央に「バトルライン」と呼ばれる架空のラインを設定。いくら逃げ回ってもこのライン上に必ず戻ってくるように設定されており、積極的な姿勢が勝利を生むゲームシステムになっているのだ。

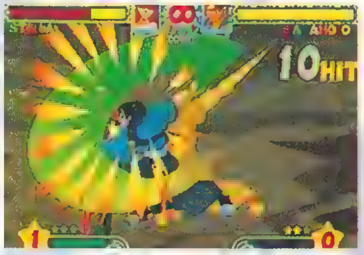
あと、このゲームの最大のキーポイントとなる「スターゲージ」システムについて触れておきたい。これは画面下に常に表示されており、攻撃中のある条件でどんどん溜まっていくようになっている（最大レベル3までストック可能）。

そして、スターゲージが溜まっていると、各キャラが固有に持っている「スタースペシャル」等の必殺技が出せるようになっている。このときのビジュアルはとても派手で、ヒットしたときの爽快感も抜群!スターゲージを駆使した闘いが、戦局を大きく左右することは間違いないぞ。

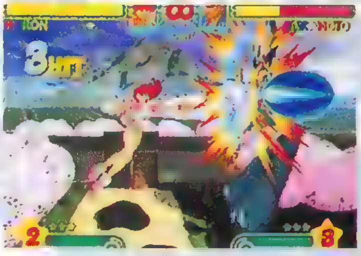
また、これらのコマンドおよび入力方法はいたって簡単（ボタン2つ押しとかで、すぐに出すことが可能）なのだ。「すごい必殺技出したいんだけど、入力コマンドが複雑でちょっと…」という人も、これなら安心してプレイできると思われる。



とにかく派手にボコスカやるのが、アストラの基本。



スターゲージが溜まると、必殺「スタースペシャル」発動だ!



ゲージの上にあるのは「スターのかけら」。3つ集めると、スターゲージが1レベル分増える。

## もちろん対戦ならではの駆け引きも満載だぞ!

ここまで「初心者や女性にやさしい」「単純で誰にでもとっつきやすいゲーム」という感じでアストラの印象を述べてきたけど、肝心のゲームの奥深さはどうなのかな?と、疑問に思ってるプレイヤーも多いはず。

でも、ご安心ください!そこは天下のサン電子、上級者にも納得いく遊び方ができるよう「壁受け身」「回り込み」「スターコンボ」「ガードブレイク」といった、さまざまな面白いシステムが用意されている。

発売は来春を予定しているとのことなので、ぜひ一度プレイしてみるのはいかがかな?



こんな思わず笑っちゃうシーンもたくさんある。でかくなりゃいいってもんじゃないけど、でもすごすぎる（笑）。






# MVS超絶レンダリングに帽子を脱げ

# BLAZING STAR™



やったぜネオジオ!まずはオープニングでビビる。そして次はゲームをやって再びビビる。つまりイイかんじだ。

担当：MVP

## 方向性の違う続編

このゲームは'95年発売のパルスターの続編であるが、その世界観はかなり違いがある。パルスターは生物的なものであったのに対し、今回は細部まで描き込まれた「メカ」で勝負する。

とにかくスゴイのがこのメカで、これは次のページでタップリ楽しんでほしい。

## 細かい配慮

ブレイジングスターでは、自分のプレイ状況に応じて、褒めたりけなしたりと画面上にメッセージが挿入されるプレイメッセージシステム」や、スコアランキングの1位のプレイをデモで流す「リプレイシステム」がある。

特にリプレイシステムはハイスコアを取ってみたくなるので、自分のプレイは恥ずかしいなどと思わずに是非トライしてみてほしい。



**RAPID SHOT**




対

**CHARGE SHOT**




PUSH Ⓑ

**BREAK**




## 溜めるか？それとも連射か？

ブレイジングスターの基本システムに触れてみよう。

このゲームには2つの特徴があり、

①ラピッドショット

②チャージショット

に分類される。文字どおり「連射」と「溜め」である。

## ラピッドでバリバリ

気合を入れて連射することで、普通にボタンを連打するよりも攻撃力のやや高い通常ショットにすることができる。これは攻撃幅が広くなったりもするので、特にザコ戦でオススメだ。

## チャージで高得点

Aボタンを押して溜めて、放して放出することでチャージショットが炸裂する。

威力が高いのはもちろん、このチャージショットで倒した敵は点数に倍率がかかるのだ。ハイスコアを狙う人には必須テクニックである。

高威力を生かして中型機やボス戦で使うといいだろう。

## チャージショットブレイク

チャージショットにはまだほかに性能がある。

それはチャージショットブレイクだ。チャージショット放出後にBボタンを押すと、チャージショットが弾けて、別の攻撃となるのだ。

基本的に広範囲を攻撃できるようになるので、うまくブレイクさせていけば画面上の敵を一掃できるだろう。

ただし1つだけ注意したいのが、使用すると一定時間エネルギーゲージにチャージできなくなることだ。



## HELLHOUND

### 自らの意志で悪魔と契約

**キャスター・マイルド(自称:ブラッドウッド):ヘルハウンドパイロット**

幼いころからその身分により迫害を受け、「異能力」によって他人のエゴイズムに接してきた彼は、現世に対し深い恨みを持つに至る。そして、すべてを承知の上で「悪魔」として契約を結び、生体兵器としての体を手に入れる。自らの意識を維持したまま、「悪魔」として新しい体の試運転が終了した今、自らが頂点に立つべく「邪悪なる兵器」の下へ向かう。

SEX:MALE　AGE:23
HEIGHT:185.8cm
WEIGHT:76kg(非武装時)
性格:フェミニスト。破壊的。支配欲強し。ある意味で堅実。
趣味(人間だった時):森林浴、オルゴール集め
好きな色:黒、ライトブルーバイオレット
素性:ファルクタウン(※)の生まれで極端な混血(人種不明)。それゆえか、接触によって他人の記憶や経験を自分のものにできる「異能力」を持つ。
※ファルクタウン:24階層に掘り下げられたスラム街の最下層にある街で、超危険指定地区。



**ヘルハウンド**

さすがに標準機というだけあって、スピードもショットも共にそこそこ。

ノーマルショットとラピッドショットは拡散するのでザコ戦用。チャージショットは一点集中で高威力なのでボス戦用。あらゆる状況に対処できる非常に優秀な機体と言えるだろう。



**標準機**

## WINDINA

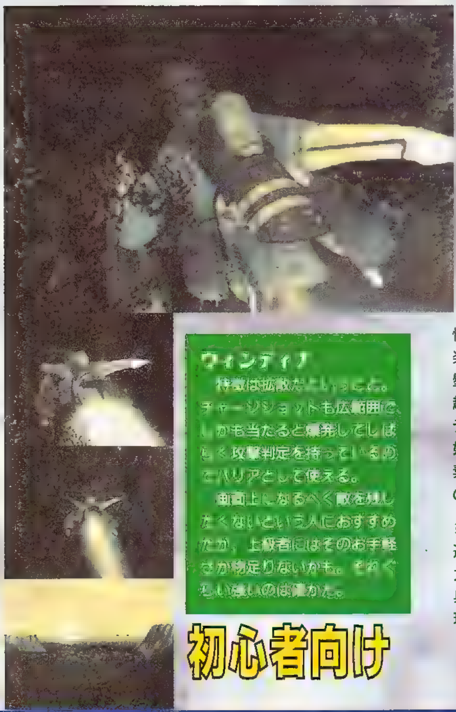
### 機械人形として生きる悲しき花

**チャオ・リーファ(周　麗花):ウィンディナパイロット**

ストーリー:現在は記憶を失い、ただ「悪魔」として敵を打ち倒すのみの機械と化している。かすかに残った心の奥底にあるのは破壊衝動のみ。しかし、戦いを続ける中、彼女の心に「恐怖」という「人としての心」が芽生え、その心を徐々にはぐくみつつある。

SEX:FEMALE　AGE:18
HEIGHT:164.3cm
WEIGHT:51.2kg(非武装時)
B・W・H:85・60・84cm
性格:好奇心旺盛。破壊的な部分あり。楽天的に見えて、実は現実主義者かつ完璧主義者。
趣味(人間だった時):ネオプリ、アロマテラピー、弓道、水泳
好きな色:紺
素性:「周コーポレーション(※)」会長の一人娘。
※周コーポレーション:重工業を始め、あらゆる分野に進出している超巨大コングロマリット(複合企業)。特に力を注いでいるのは軍需産業部門で、この星の軍の制式兵器の70パーセントは同社で開発されたもの。「悪魔」出現の原因の一端を負う企業。





**ウィンディナ**

特徴は拡散だということ。チャージショットも広範囲で、しかも当たると爆発してしばらく攻撃判定を持っているのでバリアとして使える。

画面上になるべく敵を残したくないという人におすすめだが、上級者にはそのお手軽さが物足りないかも。それくらい強いのは確かだ。

**初心者向け**

## BRAZING STAR STORY

蒼き惑星レムリアと紅い惑星ムトラスは、いつ何時、終わるとも知れぬ長い刻を戦い続けていた。元はレムリアの衛星であり、テラフォーミングにより植民星として開発されたムトラスが、母星に対して反旗を翻したのだ。

エスカレートする兵器開発の波は、2つの惑星に刻を同じくして、知性を持ち、それ自体が兵器と化した「有機型自動兵器生産工場」を開発させる。これにより両惑星は、また1つ大きな戦乱の渦に飲み込まれていくことになった。

人を始めすべての動物たちは、その「邪悪なる兵器」によって捕らえられ、次々に生体兵器へと姿を変えられていった。その姿は、邪悪なる存在として「悪魔」と呼ばれた。

…そして、地上から「人」という存在が消滅するのに、7日とかからなかった…。

―誰のために戦うのか?
―何のために戦うのか?

「悪魔」に変貌した者たちは、そんな疑問すら感じることなく、互いの存在をかけて、ただひたすら戦いの歴史を紡ぎ続けた。それは、終わることのない悪夢であった。

しかし、それは数年後、「4

# NEW GAME 初弾





## JB(ジャン・ビスマルク):アリュステイルムパイロット

ストーリー：軍の命令で「悪魔」となったJB。しかし、悪魔同士の戦闘中に「人間の心」を取り戻す。妻と娘の行方は知れず、失われた時を取り戻すため戦いながら、「悪魔」と化しているはずの妻と娘を探し続ける。

SEX：MALE　AGE：37
HEIGHT：205.6cm
WEIGHT：115.3kg（非武装時）
性格：保守的。わざとおどけて場をなごませる。意外と気が利く。
趣味（人間だった時）：登山、家族サービス
好きな色：ワインレッド
素性：元レムリア宇宙軍極東支部大尉。



**アリュステイルム**

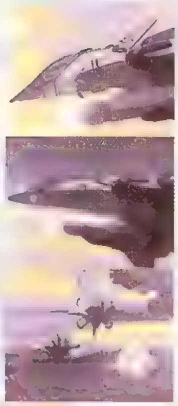
「俺は稼ぎさ」という人にオススメなのがこのアリュステイルムだ。
拡散する武器がないので、スピードを生かして自ら動いていかないといけない。チャージショットのソードのリーチのなさも使いにくいので、これまたスピードを生かしていかないといけない。

**点稼ぎ用**

## ARYUSTAILM　妻と娘を殺す恐怖

## PEPLOS　血塗られた手を持つ天使





### 創世御名　麻雪(きずよみな　あさゆき):ペプロスパイロット

ストーリー：いやおうなく「悪魔」に改造されてからの長い長い悪夢からようやく解放された麻雪。「悪魔」であった時の殺戮をすべて記憶している麻雪は、その重圧に心が張り裂けそうであったが、その手に握られた、妹から送られた1つの小さなお守りにより、正気を取り戻す。これ以上「悪魔」への「生贄」を増やさないため、自分の家族を救うため、そして「自分の明日」を見つけるため、すべての元凶「邪悪なる兵器」へと向かう。

DATA
SEX：FEMALE　AGE：15　HEIGHT：156cm　WEIGHT：45kg（非武装時）　B・W・H：80・53・82
性格：おっとりほんわか型。悲観主義者（ただし、本人に自覚なし。改造後、この性格が大きく表に出る）。
趣味（人間だった時）：機織り、室内栽培、クロスワードパズル　好きな色：白、緑
素性：天美原御所守（あまみはらごしょもり：※）の流派の一つである、階位第2位の創世（きずよ）御名（※）家の娘。
※天美原御所守：神道のようなもので、21の階位がある。　※御名：階位3位以上の者の名字の下につけられる尊称。



**ペプロス**

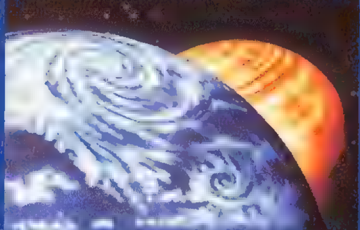
アイテムを取ってもパワーアップしないこの機体は、プレイヤーへの挑戦とでも受け取ろう。
一応スピードが速いのと、ノーマル、ラピッドショットが拡散型、チャージショットが一点集中なので、うまく使いこなせればそこそこ使える機体ではある。

**マニア向け**

NEW GAME FIRST RIE




「人」の悪魔の自我の目覚めにより、破綻をきたすこととなった。
「悪魔」たちは歓喜した……。自分たちとは異なる者の復活に……自分たちの未来に……。
しかし、「悪魔」に姿を変えた者たちは、心の奥底に潜んでいたその喜びとは裏腹に、与えられた使命を遂行すべく、活動を……「人」という存在の排除を開始した。
今ここに、最後の戦いが始まる……。



青き惑星レムリアと紅き惑星ムトラス。

とにかく世界観が秀逸！このボスの登場の経緯も見逃すな!!

# 虹バブルを取り戻せ!

パズルボブル4

# PUZZLE BOBBLE 4



大人気の定番パズルゲームに待望の続編登場!さぁ、みんなよっといで!

担当：フニャ夫

## DATA

●発売日／2月予定
●ジャンル／パズル
●操作／8ー1
●メーカー／タイトー
●開発状況／100%

## MAKER COMMENT

吟味に吟味に吟味を重ねて、あえてリリースいたします。PB4！これまで遊んでいただいた方にはもちろんのこと、初めてPBをプレイされる方にも安心して遊んでいただけます。これまでの4作品（2Xを含む）で確立されたゲームシステムと、新システム「滑車」は、きっとみなさんを魅了するでしょう。

## プレイ感覚一新！ 3つの新要素

じっくりと腰をすえて楽しめるゲーム性で、お子様から大人まで幅広いファンを獲得した「パズルボブル」。2、2X、3とマイナーチェンジを繰り返しながら進化してきたが、今回登場した「4」にいたっては、3つの全く新しい要素が追加された。

そこで、よりいっそう面白くなること間違いなし！の新フィーチャーについて、検証してみることにしよう。

## 見た目も楽しい「滑車」

基本的なシステムは「3」と同じで、一定数のバブルを打ち出したときの段落ちは、天井が下がるのではなく、「支点」とそれに連なるバブル群が下がることで表現されている。

今回「4」になって「ひとりでパズル」モードに新たに加わったのは、**「滑車」**と**「反重力ブロック」**の2つ。それぞれ重要な要素なので、しっかり把握してほしい。

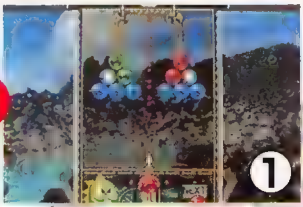
まずは写真①を見てみよう。ロープが天井に設置された「滑車」から垂れていて、その両端にバブル群がぶらさがっている。この状態では、左右のつりあいがとれている。

では、このバランスが崩れたらどうなるのか？

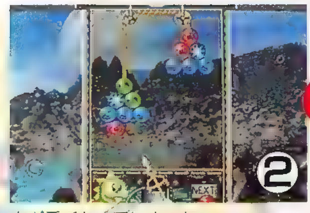
写真②は写真①から赤玉を左のバブル群につなげたところ。左側が重くなって下がってきてしまうのだ。しかし、右のバブル群にも1つ赤玉をつなげると、再びつりあいがとれて、元の状態に戻る（写真③参照）。

このように、左右のバランスに気を使いながら、ロープの両端にくっついているバブル群を全部消してしまえば、滑車はロープごと消滅する。段落ち時には滑車全体が一段階落ちてくるので、つりあいがとれていない状態では一気にピンチに陥ってしまうので要注意！

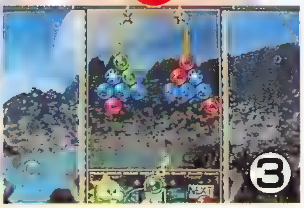
ただし、左右の重さにどんなに差があっても、ロープの長さ以上にバブル群が落ちてくることはないので安心。ちなみに、うまくバランスを取りながら左右のバブル群をつなげてしまったらどうなるのか？それはキミ自身がプレイして確かめてほしい。



滑車からぶらさがったバブル群。初めて見るとびっくりする。



左が重くなってしまった。



これで元通り。まるでシーソー。

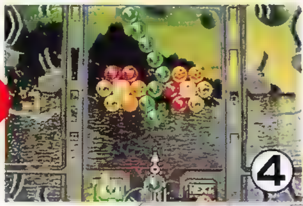
## 2つ目の追加要素「反重力ブロック」

次に「反重力ブロック」の説明に移ろう。「3」で登場した「支点」自体、初めて見たときはフィールド内でブロック群が浮いている、という印象をうけた。今回登場の「反重力ブロック」は、これをさらに発展させたもの。

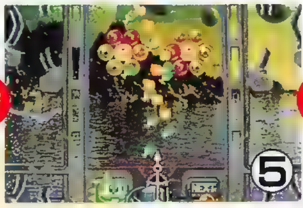
まずは写真④を見てほしい。天井に隠された支点から連なっている、緑玉の左右に、「反重力ブロック」を核としたバブル群がつながっているのが確認できる。ここから緑玉を消すと、支えを失ったこれらのバブル群は、天井へ向かって浮遊をはじめ、ついには天井にぶつかって、通常の「支点」に変化する（写真⑤・⑥参照）。

このように、「反重力ブロック」は、自身を含むバブル群の他の「支点」とつながりが切れたとき、「支点」へ変化することになっている。少し難しいので注意してくれ。他にも、直接に「天井」、他の「支点」、「おじゃまブロック」に接したときに「反重力ブロック」は「支点」に変化する。

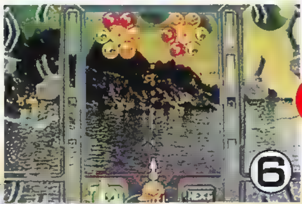
天井に向かってバブル群が浮遊するとき、途中で他のバブルに引っかかると、もちろんそこで停止する。このとき奇数列の浮遊だと、本来バブルが存在できない場所で停止してしまうので、半個分右にズレることになっている。細かいことだがわりと重要。壁があるなどの理由で右にズレることができない場合は左にズレる。



とりあえず真ん中の緑を消してみよう。



残ったバブルはだんだん浮いて、



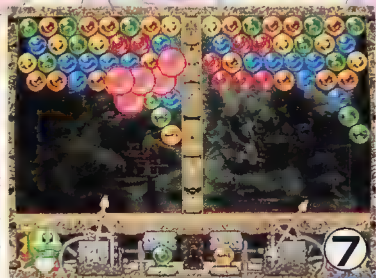
天井に付いてしまった！

## 大幅に変わった「対戦」モード

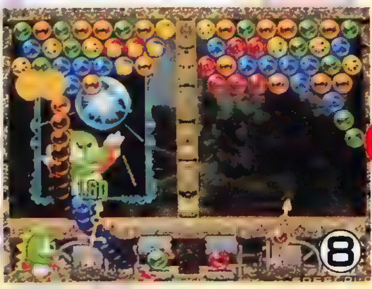
対戦モードには、**「連鎖」**の要素が加わった。「3」までの対戦では、相手に玉を送り込むためには、いかに多くのバブルを貯め込んだうえで根本を崩すかが重要だった。「4」ではこれに加えて、連鎖数が重要になってくる。これは、今までのパズルボブルの対戦の感覚を一新してしまうほどの重要なポイントなので、心して読んでほしい。

「連鎖」は次の条件で発生する。まず、根本を崩したときに落ちてくるバブルがあること。この落ちてくるバブルと同色のバブルが、2個以上固まってフィールド内に残っていること。そして、この固まりの一部が表面に出ていて、かつ周囲にバブル1個分の空間があることだ。

写真⑦、⑧を見てほしい。まず、根元を崩したことによって4個のバブルが落ちてきた。残っているバブルを見てみると、青とオレンジがこの条件を満たしている。そこで、一度落ちたはずのこれらの玉は、弧を描いてフィールドに戻っていき、2連鎖同時消しの完成となるわけだ。この青とオレンジが消えるときに赤や緑のバブルが落ちるようになっていれば、さらに3連鎖目へと「連鎖」が継続する。ぜひ組み方を研究して、大連鎖を狙ってほしい。

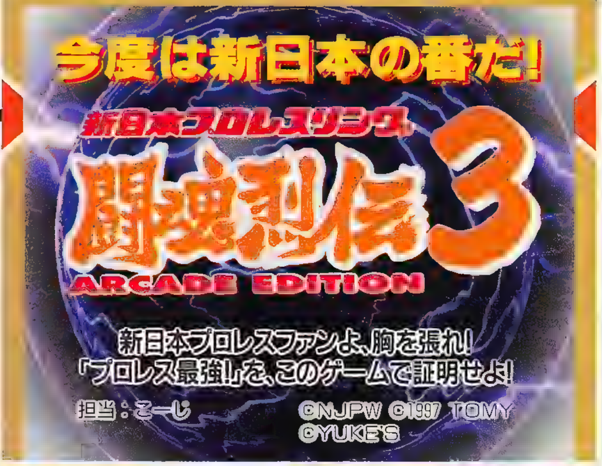


根元の赤を消して4個落とした。



弧を描いてバブルが戻っていく。

# NEW GAME 初弾




## DATA

- 発売日／12月発売予定
- ジャンル／アクション
- 操作／8−4
- メーカー／ナムコ
- 開発状況／100%

## MAKER COMMENT

PS版で大人気の「闘魂烈伝」シリーズの最新作が、ついにアーケードで登場！98年3月、PS版で発売予定の「闘魂烈伝3」のダイゴ味を、家庭用よりひと足お先に楽しめる。

選手も超豪華！新日本プロレス、他団体選手と、すべて実名の選手が登場します。アーケードならではの迫力をご堪能ください。

## 闘魂はアーケードにも受け継がれる！

3Dポリゴンのプロレスゲームの中でも極めて評判の高い、PS版「闘魂烈伝」シリーズの最新作「闘魂烈伝3」が、一足早くアーケードに進出！プロレスファン待望の作品であることは間違いない。

プロレス界の老舗メジャー団体「新日本プロレス」の主力選手が実名で登場し、本物さながらのリアルな動きを忠実に再現。グラウンドの攻防から、空中戦、場外戦に至るまで、新日本のストロングスタイル溢れる闘いを十二分に堪能することができる。

98年1月4日に現役を引退する（引退した）〝革命戦士〟こと長州力をはじめ、今をときめく黒い軍団〝nWoジャパン〟の総帥・蝶野正洋、97年に柔道界からプロ格闘家に転向し大きな話題を呼んだ小川直也など、最新の新日本プロレスの空気とエッセンスがちゃんと反映されているのも大きな魅力だ。

## 登場する選手は全10名 トップに立つのは誰だ

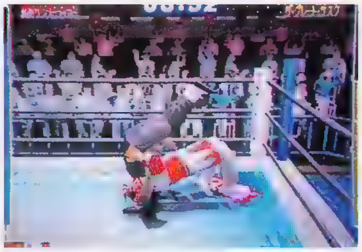
「闘魂烈伝3」に登場する主力選手をざっと紹介すると、

- 長州力
- 藤波辰巳
- 橋本真也
- 武藤敬司
- 蝶野正洋
- 佐々木健介
- 天山広吉
- 獣神サンダーライガー
- 小川直也

そして、他団体選手として、

- ザ・グレートサスケ（みちのくプロレス）

の、全10名。いずれも、新日ファンならずとも、誰もが一度は耳にしたことがある有名選手ばかり。キミは誰を起用して、IWGPチャンピオンにするつもりだい？



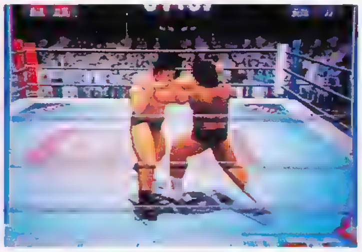
団体対抗戦実現！ジュニア名勝負、ライガーVSサスケ戦だ。

## 操作は簡単 醍醐味も見事に再現！

1人用はもちろんのこと、2人対戦も可能なこのゲーム。

勝敗の決定は、相手の体力を減らしての3カウントフォール、ギブアップ、KOのいずれかによって行われる。

基本操作は、8方向レバーと4ボタンの使用によるもの。



ああ、今は実現不可能な「名勝負数え唄」長州VS藤波戦もバッチリ再現！



プロレスの天才、武藤の華麗なソバットが橋本に炸裂！

一見複雑そうに感じるかもしれないが、操作はいたって簡単で、誰にでもとっつきやすいシステムになっている。

4ボタンの構成は、左から順に「特殊操作」「スープレックス技」「ストレッチ技」「打撃技」となっている。

面白いのは、自分の体力ゲージの量によってレスラーの技が変化する点。体力が少ないほど、追い込まれたときにしか出せないここ一番の大技（いわゆる各レスラーの得意技）を放つことができるという寸法だ。

また、相手より体力が少ない状態で連続して攻撃を受けると、闘魂ラッシュが発動！体力の回復量、攻撃力が一定時間アップする。試合中にはいくらだって逆転するチャンスがある。油断するなー

## 目指すはIWGPチャンピオン！

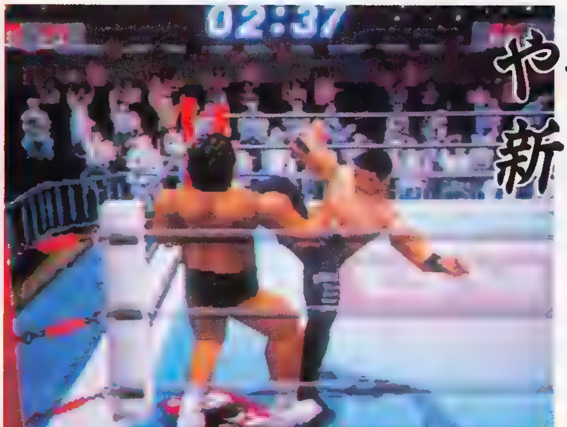
とにかくこのゲーム、技を繰り出すときの破壊力や豪快さがきちんと再現されているので、プロレスファンは絶対に一度はプレイしてもらいたい！現役を退いた長州選手を思いのままに動かせるのも、このゲームしかないのだから！

そして、プレイするからには、新日最強の称号「IWGPチャンピオン」を目指して頑張ってほしい。アントニオ猪木の闘魂を受け継ぎ、旗揚げ25周年を迎えた老舗団体の明日を支えるのはキミだ！



追い込まれたときこそ、こんな大技を放つことができる。

## やっぱり新日!!



そして、97年度プロレス大賞を受賞した〝nWoジャパン〟総帥・蝶野も健在だ！



## 〝nWo〟旋風 アーケードも巻き込む！

フランスへ行こう！

# LiberoGrande™
## リベログランデ

担当：SHO



### ここからが本番！

今までに、AMショウバージョンや開発段階のリベログランデを紹介してきたが、今回紹介するものは、今までとは比べものにならないぐらい良く仕上がっているものだ。
また、操作系もかなりの変更点があったので、それをふまえつつもう一度全体的にこのゲームを見直していこうと思う。

## 操作系の変化

独特なシステムのサッカーゲームであるリベログランデは8方向レバー＋3ボタンという、いたってオーソドックスな操作系なのだが、数多くの要素が含まれている。
まずは、この操作システムを覚えなければ始まらないのでしっかりと把握してほしい。

### レバー操作

ここから紹介する操作のほとんどが、自分がボールを持っているときと、持っていないときでは異なるということを、まず頭の中に認識しておいてほしい。




ボールをもっているときと、もっていないときには、操作が全然変わってくる。

レバーを使うのは、主に選手を動かすことに使うのが基本となる。
自分が動かすことのできる選手には、矢印がついているが、この矢印は自分がどちらに攻めるのかを示しているのだ。
これによって、自分がどちらに向かって動いているのか一目瞭然というわけだ。
前進はレバーを上に、左右のレバーはそれぞれの方向転換に対応している。
下方向にレバーを入力すると、その方向に移動するのだが、それは自分がボールをもっていないときだけ行える動作で、自分がボールをもっているときにはレバーを下に入れても、その方向に移動することはできないので注意してほしい。
ドリブル中、つまり自分がボールを持っているときには、方向転換がすぐにはできず、鋭角な方向転換はできない。
そこで、鋭角な方向転換をするための特殊動作がある。レバーを素早く2回入力することによって、鋭角に「ターン」をすることができるのだ。
左右に90度ターンしたいときには左右それぞれ2回レバー入力すれば、任意の方向にターンし、自分の真後ろに180度ターンしたいときにはレバーをした方向に素早く2回入力すればOK。
「ターン」は非常に重要な動作なので、必ずマスターしてほしい。




正面から鋭角にドリブルするときには、レバーを2回入れればOK。

### ボタン操作

ボタン操作は非常に複雑なので、順を追って紹介していこうと思う。

**●自分がボールキープしているときのボタン操作**

Aボタンは基本的に使わなくてもいいのだが、ドリブル中にAボタンを押したまま、レバー操作することによって、体の向きを固定したまま8方向に細かく移動することができる。
Bボタンは「マーク」がついている味方にパスを出すことができる。



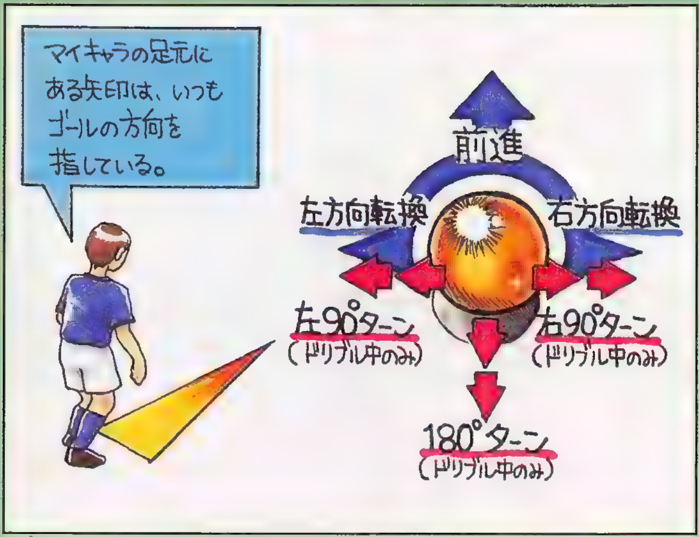

Cボタンには、シュートと、




センタリングと、




クリアの3つの行動が含まれている。




| A | B | C | パートナーにパス(通信協力プレイで使用) Ⓔ連打! |
|---|---|---|---|
| | ▽の選手にパス レバーの左右で方向を調整できます | シュート ※長く押し続けると強いシュート ※レバーでシュートコースが変わる<br>センタリング サイドライン付近で<br>クリア 自陣ゴール付近で | 自分がボールキープしているとき |
| パスちょうだい!連打! | | 味方選手にシュートの指示を出す ※ボタン押し放し | 味方側にボールがあるとき |
| ▼の選手にスライディングの指示 | 敵の近くでショルダータックル | | 敵側にボールがあるとき |

マークの移動については、レバーの左右で方向を調整することができるので覚えておこう。

Cボタンはシュート、センタリング、クリアの3つに対応している。

シュートはボタンを押し続けていると強いシュートとなり、レバーでシュートコースを変えることができる。

センタリングはサイドライン付近でCボタンを押せば自動的にセンタリングとなる。また、自陣ゴール付近でCボタンを押すことによって、クリアとなる。

Cボタンだけで3つの行動が含まれているのでしっかり把握してほしい。

**●味方側にボールがあるときのボタン操作**

味方がボールをもったら、Aボタンを連打することによって、「パスをもらう」ことができる。つまり、味方に指示をだすのだ。

Bボタンは基本的に使わないが、Bボタンを押しっぱなしにするとボール自動的に追いかけるようになっている。

Cボタンは押しっぱなしにすることによって、味方にシュートさせることができる。センタリングを上げた後などには、Cボタンを押しっぱなしにしないと味方がシュートしてくれないので注意しよう。

**●敵側にボールがあるときのボタン操作**

Aボタンを押すことによって「マーク」のついた選手にスライディングをさせることができる。ちなみにスライディングのコツは敵を引き付けることだ。

自分が敵の近くにいるときにBボタンを押すことによって、ショルダータックルする。同じく自分が敵の近くにいるときにCボタンを押すことによってスライディングができる。



味方にスライディングをさせるときにはAボタン。

ほかに、通信協力プレイのときにかぎり、Bボタンを連打することによって「パートナーにパス」することができる。

以上が基本的なボタン操作システムだが、覚えられたかな?

見て覚えるよりもプレイすればスグに慣れるのでガンバってほしい。

## 特殊操作

基本的なシステムの他にも特殊な操作があるのでそれも紹介していこう。

**ボールをキープしているときの特殊操作**

**●ループシュート**

レバーを下方向に入れたままCボタンでループシュートとなる。キーパーが飛び出してきたときには効果的。

**●ヒールキック**

レバーを下方向にいれたままBボタンでヒールキックとなる。前から敵が近寄ってきたときなどは、ヒールキックで一度バックに戻すのもいい。

**●ヒールリフト**

レバーを⇩、⇧と入力した後にBボタンでヒールリフトとなる。敵のスライディングをかわすときなどは有効だ。

**●フェイント**

⇨[illegible]または[illegible]

⇨⇦⇦または⇦⇨⇨と素早く入力すればOK。

**ボールを受けるときの特殊操作**

**●ダイレクトシュート**

パスを受けるときに、Cボタンを連打すればダイレクトシュートとなる。シュートの種類は幾つかあるので、ぜひ試してみてほしい。

**●トラッピング**

Aボタンを押したままボールを受けると素早く処理してスムーズに動くことができる。浮いたボールを敵と競るときには非常に役立つ方法なので覚えておこう。

**そのほか**

**●パスカット**

自陣ゴールエリア前で、レバー方向とAボタンを押すことによってパスやシュートをカットすることができる。

難しいが、慣れればスライディングよりも実戦的なので覚えておきたい。

**●フリーキック&コーナーキック**

フリーキックやコーナーキックになったときの操作方法はパスとシュートのどちらかになる。

パスをするときには、レバー左右で「マーク」のついている選手を選んでBボタンを押す。

シュートをするときには、蹴る方向を決めてCボタン。

また、ボールに変化をかけるときには、ボールのキックポイントを決めてからCボタンを押す。


蹴る方向を決めてから、

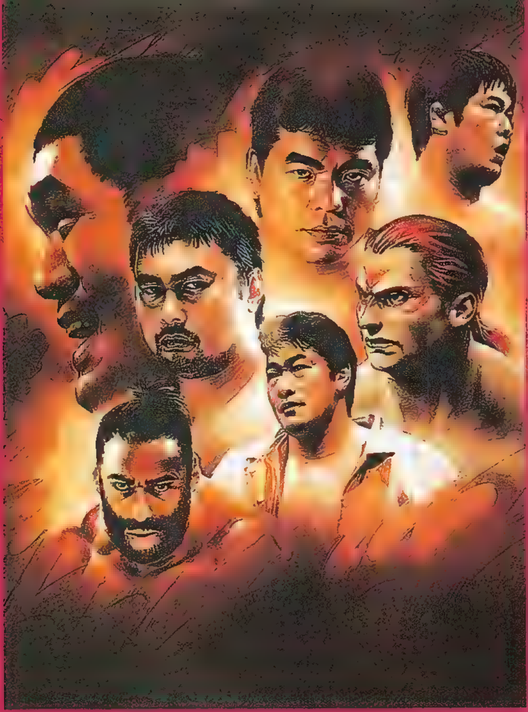


ボールの蹴る位置を決めるのだ。

コーナーキックのときには、カーブをかけて直接ゴールを狙う「バナナシュート」を打ってみるのもいいだろう。

以上でほとんどの基本動作を紹介したわけだが、とにかく操作感覚に慣れることが大事だ。

操作に慣れてくれれば、高度なパスも思いのままにプレイすることができるぞ!



## 本物のウルフが全日本マットに出現!!

# 全日本プロレス FEATURING VIRTUA

担当：SHO



アーケード版の全日本プロレスフィーチャリングバーチャをもうプレイしたかな？

セガサターン版で遊んでいた人であれば、すんなり入れるゲームだとおもうが、アーケード版を初めてプレイする人にとっては、少しシステムが難しいと思う。

前回、全体的なシステムを紹介したので、今回は各キャラの得意技の紹介と、コンボルートについて説明していこう。

### コンボルートとは…

各選手には、それぞれたくさんの技が用意されている。

Aボタン(打撃)、Hボタン(掴み)、Sボタン（投げ）によって出る技が違い、それぞれが単発の技になっている。しかし、より高度な技を仕掛けるには、コンボルートを使わなければならない。

コンボルートとは、3つのボタンを連続で入力することによって成り立つ技のことで、格闘ゲームで使うような感覚のシステムが用意されている。例えば、打撃ボタンを何回か押すことによって、打撃技が連続で出る技に変化する。これがコンボルートで出すことのできる技なのだ。

コンボルートは基本的に2種類あり、打撃技からつなげていく打撃コンボと、掴みからつなげていく掴みコンボが存在する。

打撃コンボはボタンの先行入力が効くので、コマンドが完成していれば、最後まで自動で出すことができる。

例えば、三沢のエルボー・エルボー・ローリングエルボーなどが代表的な打撃コンボだ。

掴みコンボは、先行入力が効かず、技を一つずつ確認しながら、タイミングよくボタンを押していかないと出すことができないようになっている。

例えば、川田のホールド→スイッチ・ジャーマンスープレックス→ジャーマンスープレックスホールドなどが掴みコンボだ。

それぞれのタイミングについてはプレイして覚えるしかないが、セガサターン版のトレーニングモードで練習するのもいいだろう。



打撃技の後に、



掴みが連続になるといった、動作がコンボだ。

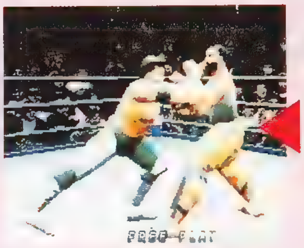
コンボルートの技はセガサターン版とすべて同じなので、すべてを知りたい人はサターン版を参考にしてほしい。

### 2種類のコンボルート

打撃コンボと掴みコンボの連続写真を紹介するので参考にしてほしい。



エルボー



ホールド



タイガードライバーなどが打撃から始まる打撃コンボ。



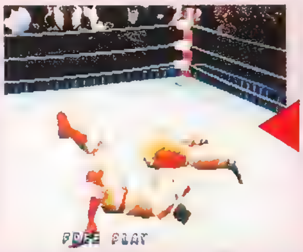
ホールドから始まり、



スイッチして、



アトミックドロップの後に、



バックドロップなど、掴みから始まるのが、掴みコンボ。

## ジャイアント馬場



日本が誇るプロレスラー、世界の巨人。

ゲーム中の馬場は動きが遅く走ることはできないが、多彩な技とありあまるパワーで、弱点を補っている。

得意技の16文キックは破壊力があるが、返しのポイントが多いので、アトミックドロップ・バックドロップが返されにくくオススメのコンボルートだ。

## 三沢光晴



超世代軍の旗手、三沢光晴。ゲーム中もっとも多彩な技を持ち、スピードとパワーを兼ね備えたバランスのいいキャラだ。

得意技のタイガードライバーは強力だが、エルボーからローリングエルボーにつながるコンボも簡単でオススメ。闘気が80を超えたら迷わずタイガードライバー91を狙っていこう。

## 川田利明



デンジャラスKの異名をもつ危ない男。

三沢と同格の実力の持ち主である川田は、ゲーム中でもその強さをいかんなく発揮してくれる。

コンボルートは、デンジャラスバックドロップや投げっぱなしジャーマンなどが使えるが、返しポイントのない、ストレッチプラムが非常に強力。

## 田上明

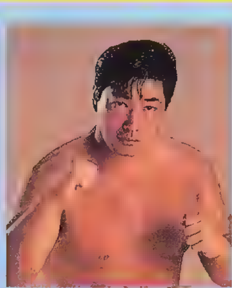


三沢や川田と比べて非常に体が大きく、強力なパワーを兼ね備えたキャラ。

体が大きいがスピードもあるので使いやすいキャラである。得意技である喉輪落としは使いやすく、非常に返されにくいので、ドンドン狙っていこう。

闘気が溜まれば、投げっぱなしジャーマンやダイナミックボムを狙っていきたい。

## 小橋健太

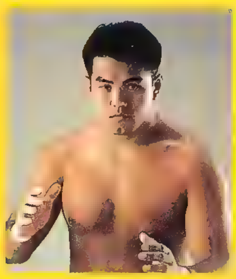


オレンジクラッシュの異名を持つ熱い男。

他のキャラと同じ技にも彼なりのアレンジがきいているものが多く、独特のカラーを持ち合わせている。

オススメの必殺技はラリアット、パワーボム（ジャックナイフホールド）、ケンタッキーボム、オレンジクラッシュと多彩。ムーンサルトプレスは難しいが狙う価値はある。

## 秋山準



新人のときから期待されていた大器の超新星。

三沢や川田といったキャラに比べると、若干パワー不足を感じるが、技は多彩なので、十分に勝てるキャラ。

得意技のエクスプロイダーは非常に使いやすい技で、パワーもそこそこある。

闘気が溜まれば、ドラゴンスープレックスや投げっぱなしエクスプロイダーを狙おう。

## スタン・ハンセン



不沈艦の異名をもつ外人のトップレスラー。

黄金の左腕である、ウエスタン・ラリアットがうなれば、勝ちは間違いない。

パワーはけたはずれにあるのだが、スピードはイマイチのハンセン。得意技であるウエスタン・ラリアットは強力だが、返されやすいので、ハンセン式エルボードロップやパワーボムも使っていこう。

## スティーブ・ウイリアムス



殺人医師の異名をもつ。相手を壊すことに関しては天下一という意味での殺人医師なので、本当の医者ではない。

コンボルートは、リフトアップスラムやデンジャラス・バックドロップがオススメで、決め手はドクターボムに持っていきたい。

ウイリアムスファンならば、オクラホマスタンピートを狙ってみるのもいい。

## ゲーリー・オブライト



殺人風車の異名をもつオブライトは、どんな体勢からもジャーマン・スープレックスに持っていくことのできる、怪物だ。

重量級のオブライトは、打撃技が少なく、投げ技が多いのが特徴で、特にスープレックス系の技の破壊力は尋常ではない。闘気が溜まってきたら、ぶっこ抜きジャーマン・スープレックスを使おう。

## ジョニー・エース



暴走狼の異名をもつジョニー・エースはザ・ロードウォーリアーズのアニマル・ウォーリアーの実弟にあたる。

エースの得意技はエースクラッシャー、コブラクラッチスープレックス、ギロチンエースクラッシャーあたりがそうだが、どれも強力な技だ。

どれも闘気が50になったら使える技なので、どんどん使っていこう。

## ウルフ・ホークフィールド



バーチャファイターから参戦したウルフ。最近現実にウルフが全日本マットに登場したことで盛り上がっている。

さて、ゲーム中のウルフだが、ジャイアントスイング、ドラゴンスープレックス、カーフブランディングなどが特に有効だ。

ほかにもダブルアーム・スープレックスなどは使いやすい技なのでオススメだ。

## ジェフリー・マクワイルド



南海の爆弾ことジェフリーもウルフと同様に全日本マットに上がることとなった。

ゲーム中のジェフリーは、ウルフと比べるとスピードに欠けるといった感じがするが、技はどれも迫力のあるものばかりだ。

得意技はスプラッシュマウンテンを筆頭に、トリプルヘッドバットや、チョークスイーパースイングなどが有効だ。

# 「三人で」「出力低下～」

## 対戦 サクラ大戦™ 花組コラムス™



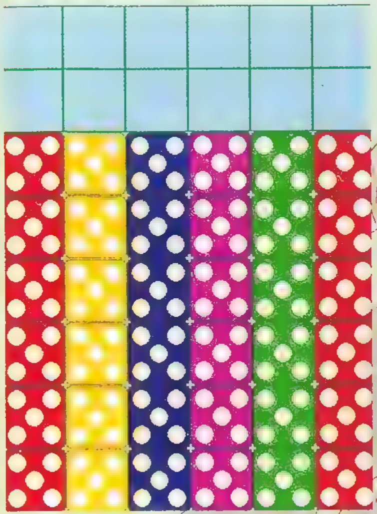
**前回に引き続き、残り3キャラのワンポイントアドバイス。次号はいよいよ…!?**

担当：写真なくてゴメン、はまー

### 意外とイケる!? 藤枝あやめ

宝石パターンを見てのとおり、あやめの攻撃は同じ色が縦一列。カウントが0になると、必ずきれいに消えてまるまる相手の気合ゲージに還元されてしまう。

つまり、あやめで勝つためには「最初の攻撃のカウントが0になる前に、相手のフィールドを埋め尽くす」必要がある。これはかなりキツそうに感じるが、少しコツをつかんでしまえばそう難しいことでもない。カウントがどのレベルでも5あることを考慮して、攻撃の間隔を詰めてやればいいのだ。まずはL-IPSが開いた時点で、次にまとまった連鎖が狙えるかどうかをチェック。OKであれば、レベルに関係なく送ってしまおう。レベル1×2回でも8段送れるので、これだけで5段以上積んでいる相手にトドメを刺すことができる。



| | 攻撃ライン数 | 時宝石カウント | 防御ライン数 |
|---|---|---|---|
| レベル3 | 6 | 5 | 6 |
| レベル2 | 5 | 5 | 4 |
| レベル1 | 4 | 5 | 2 |

●攻撃後、時宝石が降る前に再度攻撃を送ると…

例えばレベル2を送った直後に相手がL-IPSでもたついていたりすると、攻撃が発動する前にレベル1を送り込むことができたりする。この場合はレベル2+レベル1の時宝石が送られることにはならず、合計されてレベル3の攻撃パターンになる。

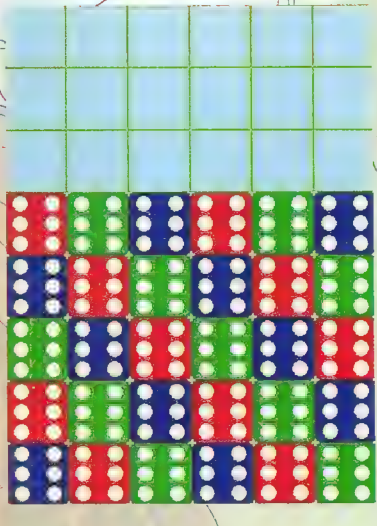
●時宝石の隠れた効力

プレイしていると、次のパーツが降ってくるのが妙に遅い時がある。この原因は、画面内に残っている時宝石カウントダウン。フィールドに1つでも時宝石があると、それのアニメーションでタイミングがズレてしまうのである。軽い連鎖や同時消しで少しでもボーナス時宝石を送っておけば、相手の進行を鈍らせることにもつながるのだ。

### 実は最もツラい!? 帝劇三人娘

性能的には上の中だが、やはり時宝石の色数が3色というのが大問題。あやめほどではないが、カウントが0になったらそのほとんどはムダになると思っていいだろう。しかも、マリアやあやめのような圧倒的な量はなく、カウントも4～6と中途半端。仕掛けどころの判断が非常に難しいキャラだ。

基本的には、オーソドックスパターン（レベル3+レベル1×α）のラッシュを狙うが、相手の宝石が4段以上は積まれていないと自滅の危険性が高い。また、相手の魔法石が近いときも注意。3色のうち1色でも消えたら、ほぼすべて消えると言ってもいい。カウントの多さを少しでも生かすためにも、レベル3を送ったあとは急いで次を送る努力をしよう。



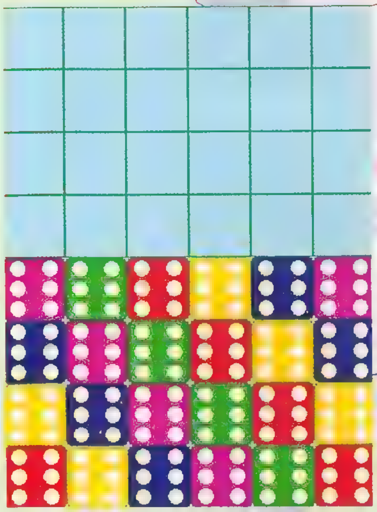
| | 攻撃ライン数 | 時宝石カウント | 防御ライン数 |
|---|---|---|---|
| レベル3 | 5 | 6 | 6 |
| レベル2 | 4 | 5 | 4 |
| レベル1 | 3 | 4 | 2 |

### 渋みが光る 米田一基

一応ラスボス的位置付けにある米田は、それに恥じない性能を誇っている。宝石パターンは花組の面々と同じで消えにくく、攻撃力はやや低いものの、カウント数と防御力は平均以上。特に戦法を練り込まずとも、そこそこ遊ばせてくれるだろう。

ただ、攻撃量の少なさが災いして、上級者との対決は長期戦になりがち。長びくと宝石の落下スピードが上がったりL-IPSの制限時間が短くなっていくので、パニックになりやすい。初心者が何げなく使っても、実はけっこうヤケドする。

理想的な勝ちパターンは、自分の攻撃+相手の時宝石を利用したラッシュ。自力では追い込みきれないことが多いので、魔法石や防御も使って慎重に機をうかがおう。



| | 攻撃ライン数 | 時宝石カウント | 防御ライン数 |
|---|---|---|---|
| レベル3 | 4 | 6 | 7 |
| レベル2 | 3 | 5 | 5 |
| レベル1 | 2 | 4 | 3 |

# ファンのみなさま、お待たせしました!

Winter Heat
SEGA SPORTS

ウインターヒートでもやっぱりありました！お笑い、隠し技コマンドが…。

担当：キャサ夫



## これでまたさらに熱くなる!? "隠しコマンド"一挙公開

前作デカスリートでちょっとしたコマンドを入力すると、見て面白いお笑い技や競技の記録に関係してくるテクニックなどがありました。サターン版では"牛乳屋"を使うことができたりと、かなりのお遊び心が見えていた。

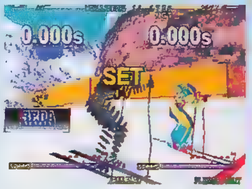
そして続編、ウインターヒート。今回は「なんにもお遊びはないです」とは言われていたが、プレイしているとキャラが謎の動きを展開。これはもしや…と思っていたら、やはりありましたよ"隠しコマンド"が！

内容を見てみると今回も前作同様、遊びあり、記録伸ばしのテクニックありと、わりとその数は豊富。今回それを一気に放出していきましょう。

### キャラがディスクマンに!? 重要度0%

競技説明のときに現れるディスクマン(青色の輪切りモデル)、このキャラを実際に使って遊ぶことができるのだ。

使用できるディスクマンは2人(!?)で、黄色と黒色。競技による影響はなにもないお遊びだ。よってコマンドも簡単、競技を選んだあとの競技紹介画面、ここでスタートボタンを40回入力するとイエロー・ディスクマン。50回入力するとブラック・ディスクマンになる。多分、画面をキャンセルしようとスタートボタンを連打し、たまたま出現したことがあるんじゃないかな？



競技紹介画面スタートボタン50回でブラックディスクマン登場！

### スピードスキーで大転倒!? 重要度5%

スピードボタン連打に加え、レバー入力でわずかだがスピードがアップするのが1つ。一応、記録に関係する隠し技だ。

上・下・左・右・Bとコマンド入力。これでキャラが前転で転げ落ちる。

B・右・左・下・上でキャラが側転して転げ落ちる。スピードも通常時と変わらないお遊び技だ。

### 超V字滑空で飛距離アップ!! 重要度80%

スキージャンプで記録を伸ばす隠し技はなんと2つ！その1つは、プレイしていれば気付くと思うが、滑空中でもBボタン（スピードボタン）を連打すること。

で、もう1つが超重要！Aボタンで踏み切り角度を決定する前にレバーを右→左と入力。それから踏み切ると、なんと"超V字"で滑空するのだ。これで160mも夢ではなくなった！

お遊びのほうは2つ。結構面白いが、2回のチャンスで2つを見ようとするとクリアできないので注意。

どちらもコマンドが似ていて、レバーを下・上か左・右と入力。それから踏み切り、角度を60度に決定する。すると、後方宙返りまたはモーグル・ジャンプをするでしょう。



超V字滑空になっているのが分かるかな?

### ダウンヒルでアクロはちょっと… 重要度50%

前号でも紹介したが、記録を伸ばすポイントになるのがレバーを上に入力すること。これでスピードを30%アップさせることができるのだ。直線でしか使うことができないが、まずはこれが1つ。

ダウンヒルにはあと2つあるが、お遊びだ。1つは直滑降時、下・上・Aボタンとコマンドを入力。すると、両方のストックを立ててアクロスキーを始めてしまう…。



スピードを争うダウンヒルでアクロスキーも!?

2つ目はレバーを1回転させてからのジャンプ。これでキャラはモーグルジャンプをしてくれる。どちらも記録には関係ない…というよりも、お遊びで記録を大幅に落とすことになるぞ。

### ショートトラック内のライバルを蹴散らせ！ 重要度10%

ショートトラックでは隠し技としてCPUをコース外へと蹴散らすことができる。2周目以降、カーブ入り口地点でライバルが外側にいるとき、インの後ろ側からライバルに接触。するとコース外へ弾き飛ばすことができる。

実質、ライバルはいなくなるが、記録を伸ばすためには"押してもらう"というのが重要になるので、これはどうかと…。

### 華麗なるスラローム！君もトンバになれる!! 重要度100%

これぞ隠し技！記録を伸ばすためのテクニックと言っても過言ではないだろう。

Aボタンをタイミングよく押すことによってポールを倒すことができ、タイミングがいいほどスピードを落とさずに滑ることができるスラローム。しかし、その苦労も紹介する隠し技で解決！

ポールを倒す際、Aボタンを押しっぱなしにするのだ。すると2本目のポールもスピードを落とさずに倒すことができるのだ。1本目が成功し、2本目を自動でクリア。注意すべきところは次、スピードが早いために3本目のタイミングをはかりづらい。これだけが難点だ。

### ボブスレーから何かサインを送ってる!? 重要度20%

記録を伸ばすための隠し技はボブスレーには2つ。でも、一応隠し技というか、お遊びが1つ。

ボブスレーに飛び移り、滑降している最中にレバー上＋Aボタンを入力。するとキャラがこちらに振り向き、首を振ったり頷いたり…。なにを問いかけているかは謎。

ボブスレーの記録伸ばしテクニックは1つ。競技画面に入るときにAボタン＋Bボタン＋スタートボタン、この同時押しをすることによってスタート時のモーションが変わり、スタートダッシュ(助走)が若干早くなるのだ。

### スピードスケートはフィニッシュが見せ場!? 重要度0%

スピードスケートのお遊びはゴール時。レバー左＋Aボタンでスライディング、レバー右→左→Aボタン入力でスピン・ジャンプをするぞ。記録に左右されることのない遊びだし、意外にカッコイイ(!?)かも。



ゴールはスライディング！なにか違うような気が…。

### 秘策、それはクラシカル走法だ！ 重要度?%

最後はクロスカントリーからのお知らせ。GOの合図の表示時、Aボタンを押しっぱなしにしていると滑り方がクラシカル走法になる。

若干、フリー走法よりもスピードが落ちるが、その分スタミナの減りがわずかに遅い。クロスカントリーの隠し技はどちらを取るか研究次第といったところか…。



# これでもっと速く走れるぞ！隠しコマンド公開だぁ〜！

# LE MANS 24™



エキストラステージで対戦するあの「ポルシェ917K」でドライブできる！おまけに「ソニックバギー」もあったりして！

担当：するする




あの「ポルシェ917K」が選べる[illegible]

## 最強最速マシン「ポルシェ917K」が使えるのだ!!

耐久レースモードでゴール（24時間走りきる）するとボーナスとしてポルシェの名車「917K」とバトルすることができるのだが、みんなが想像している通り、この「917K」を選べて使うことができるのだ！

この「917K」を選ぶ方法は次の通りだ。



クルマ選択時に、カーソルを「スカイラインGT-R」に合わせ、[illegible]

「917K」でゴールする[illegible]

するとスカイラインGT-R」が「ポルシェ917K」に変身！これでOK！

ちなみにこの「917K」、かな〜り速いです！使いやすいと思うのでご使用あれ！

## 6種類あるマシンのカラーリングが変えられるのだ！





このコマンドは、6種あるクルマの色を変えてしまうというものだ！

その方法は、クルマ選択時に、スタートボタンと視点ーを押しつつアクセルで決定すると、変えられるのだ！

先に選ぶクルマのところにカーソルを合わせておかないと色を変えることに気をとられて別のクルマになるぞ！









ちなみにクルマの性能は変化なしです！どう？

## 「ソニックバギー」も存在する！ピットインすると「ポチポチバギー」に変わるのだ！

隠しのクルマとして「ソニックバギー」なるものも用意されている！

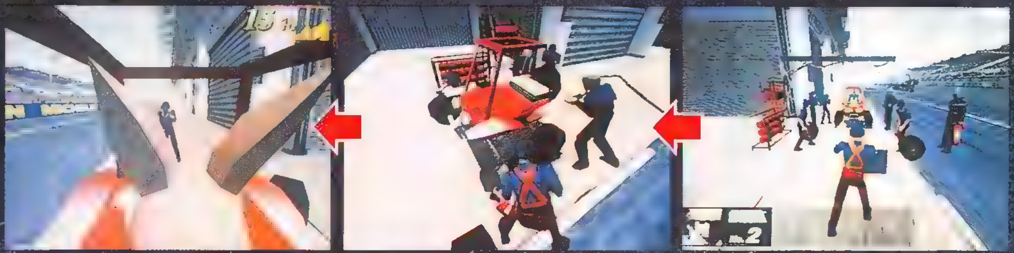
このクルマは、その名からもわかるように、ソニックがバギーに乗って走るというもの！お遊び要素いっぱいの裏技なのだが、これでピットに入るとなんとドライバーが交代するのだ！



コマンド入力が成功すると「ソニックバギー」に変身！

ソニックと交代するドライバーは犬の「ポチポチ」！

再スタートしてコースに戻るときは、「ポチポチバギー」として爆走することになるのだ！そのあたりの展開を連続写真にしてみたので、チェックしてみてくれ！



ピットに入ると交互にドライバーが変わる。

ここでその展開を味わうためのコマンドはというと、これもクルマ選択時に、「スカイラインGT-R」にカーソルを合わせ、スタートボタンを押しつつブレーキを踏みながらアクセルで決定すればOK！成功すれば即、「スカイラインGT-R」が「ソニックバギー」に変身するぞ！

ちなみにこのクルマ、速くないです。コケにくいけど…。

このバギーで走るとそんなに速いわけではないんだけど、これに加えてもう1つ変わるところがある。それはピットからの情報を送ってくるときのチーム監督の顔が変わるということ！




「スティーブン小笠原」氏がレース状況を教えてくれる。

どんな顔に変わるのかというと…写真でおわかりの通り、某誌で話題の「スティーブン小笠原」氏になるのだ！




「UFO」が後ろから前へ飛んでいく。夜のほうがわかりやすい。

## 未確認飛行物体がコースの上空に現れる！

最近またブームとなっている「UFO」がこのゲームにも登場する！

その条件は、サルテサーキットなら1周1分15秒以内。市街地コースなら1周1分8秒以内で走ること。成功すると、ラップ表示とともに「UFO」が空を駆け抜けるのだ。効果は特になし！

## こりゃあたまらんぜ！レースクイーンが近くで見られるのだ～!!

やっぱりありました「覗きモード」が！

2人いるレースクイーンをもっと近くから見ることができるこのモードは、ゴールをすることで可能になる。だがそれには条件があって、ランクが「S」か「SS」であること！これってかなり難しいと思うけど、できるかな？




「S」もしくは「SS」ランクで2人をアップで見られるようになる。




「S」ランクだと、アクセルでズームイン、ブレーキでズームアウト。ハンドルで回転

まずは「S」ランクでカメラア[illegible]

[illegible]

させることができる！

「SS」ランクだとそれにシフトレバーで縦方向にも回転できるのだ！（下から見られるってこと！）やるしかねぇ！

## エキスパートコースの面構成

| | ステージ名 | 面順 |
|---|---|---|
| 1面 | アジア・アメリカ・ヨーロッパ各コース1・2面から選択される | ランダム |
| 2面 | | |
| 3面 | | |
| 4面 | | |
| 5面 | | |
| 6面 | | |
| 7面 | アジアコース 3面 | 固定 |
| 8面 | アメリカコース 3面 | |
| 9面 | アメリカコース 4面 | |
| 10面 | ヨーロッパコース 5面 | |

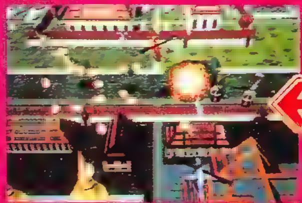
## 1. エキスパートはどういったコースなのか？

さて、今号からエキスパートコースの攻略に突入する。そこで、まずは初級3コースとエキスパートとの違いを説明しておこう。

まず、エキスパートコースは全10面で構成されており、そのうち前半の1～6面までは、初級アジア、アメリカ、ヨーロッパコースの1・2面が出現順ランダムで配列され、後半の7～10面については、7面にアジアの3面、8面にアメリカの3面、9面にアメリカの4面、10面にヨーロッパの5面が配置されるようになっている。このうち、前半のランダム面は、彩京のシューティングに慣れている人にはお馴染みのシステムだが、初心者の方には実に厄介なシロモノで、ステージが固定配列で出現するよりも、パターンの記憶効率が格段に低下してしまう。上達のコツとしては、一度にすべてのステージのパターンを覚えようとせずに、2つ程度のステージを覚えるようにするといいだろう。

もちろん、面構成だけでなく、各面の基本的な難易度も高くなっているが、これは敵の種類の変更と、弾の増加によるものが大きい。右下の比較写真を見てもらえればわかるものと思うが、同じステージ（アジアコース1面）でも、ザコがやや堅いものに変わり、1機あたりが撃つ弾の量も増えている。

このように、初級3コースと比べて、軒並み難しくなっているエキスパートコースだが、これから本誌で攻略する内容は、初級コースのつもりで読んでもらっても全く問題ない。基本的には、各面道中の要注意ポイントも、ボスの攻略パターンも、エキスパートコースのものがほぼそのまま当てはまるぞ。


エキスパートではより強い敵に変更されている。


初級コースではこういった敵が出るところが…。




担当：善之字元帥


今回から、エキスパートコースの攻略に突入するが、初級アジア、アメリカ、ヨーロッパコースの攻略も、今回のパターンは、ほぼそのまま通用する。初心者の方は、初級コースの攻略のつもりで読んでみよう。

## 2. コブラは最強の機体ではない？

前号の記事で、最も扱いやすい機体はコブラであると書いたが、エキスパートコースが進むにつれ、必ずしも最強機体がコブラとは言えないことがわかってきた。結論から言えば、エキスパートコースでは、コブラとガンシップが同程度の難易度で並び、アパッチがやや難しい部類に入ると思われる。

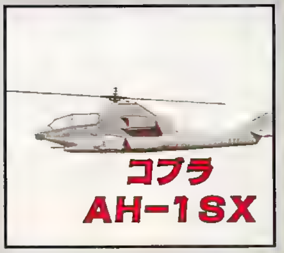
まず、コブラについては、もちろん高い攻撃力は魅力であるが、エキスパートコースではザコをすべて撃ちきるのが難しいため、初級コースのときに比べ、汎用性に欠ける点が指摘され、ややパワーダウンの感がある。

ガンシップについては、貫通弾によって、中型あるいは大型の敵を撃っている最中に、ショットを貫通させてザコを撃てる能力が見直され、初級コースよりも格上げ。だが、相変わらずの破壊力不足には悩まされる。

アパッチは、画面全体にザコが広がった際に、ホーミングミサイルが使える点が強い。しかし、堅い敵が出てくると、ミサイルはそちらに流れてしまうため、破壊力が安定しないのが難点だ。

各機体の速度が微妙に違うのもポイント。速度は速い順に、ガンシップ→アパッチ→コブラとなっており、速い機体は敵弾をまとめてかわすのに適しているが、半面、微調整が苦手といった欠点もある。

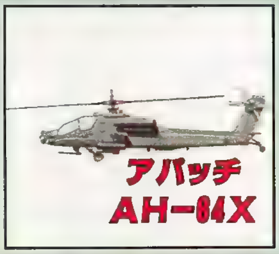
本誌では、基本的にコブラの使用を前提に攻略するが、機体は好みで選んでしまって構わないだろう。


コブラ AH-1SX

副武装のロケット弾の威力が圧倒的だが、速度は最も遅い。直線的な攻撃しかできないため、敵機が画面全体に散開するような場所は他の機体に比べて難しい。


ガンシップ NAKAJIMA

副武装のプラズマ粒子砲は敵を貫通するため、耐久力の高い敵と戦いながら、ショットを貫通させつつザコを撃つ手が使える。しかし、攻撃力は最も低い。上級者向け？


アパッチ AH-64X

副武装の追尾ミサイルは、ザコが多いところで真価を発揮するが、肝心の追尾性能は必ずしも信頼できない。比較的広範囲に攻撃できるため、初心者には扱いやすいかも。

## タイステージ(アジア1面)道中について

タイステージは、初級アジアコースの1面に相当するだけあって、さすがに難易度は高くないが、気を抜けばミスしてしまう場所もあるので、紹介しよう。

**①宮殿上空**

ステージが始まり、ちょうど宮殿上空を進んでいるあたりが、最初のチェックポイント。小型ヘリのマングスタ(後述)が右から3機、左から3機の順で出現するが、あらかじめ備えていないと、画面中央で敵弾に囲まれるはめになる。対処としては、まず右側のマングスタ編隊の右端からロックを始め、右編隊をすべて始末したら、左編隊の左端から撃ち始めるようにするとよい。

**②洞窟突入直後**

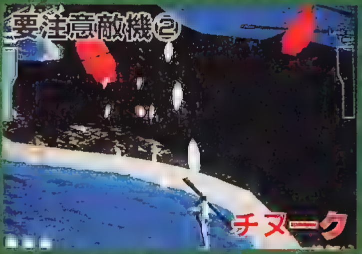
洞窟内に突入し、前方から戦車が現れたら要注意。ここは2台の戦車に気を取られがちだが、画面左奥からは、さりげなくマングスタ3機が現れる。戦車はさほど怖くないので、左端のマングスタから順番に倒してしまおう。

**③洞窟脱出後**

洞窟を脱出し、しばらく戦闘機と戦っていると、耐久力の高い大型ヘリ・チヌーク2機(後述)が登場する。ここでは、チヌークよりも小型ヘリの攻撃のほうが厳しいので、とりあえず小型ヘリを優先しよう。また、チヌークをロックせず、小型ヘリだけを倒すには、ボタンを軽く連射すると、常にショットが前方を向くので、チヌークに邪魔されず戦える。



マングスタは全面通して登場し、プレイヤーを苦しめる。



チヌークの耐久力は高いが、攻撃は弱い。まずは他の敵との戦闘に集中しよう。


チヌークは後回しでもよい。まずはザコから片づけよう。


マングスタ編隊は、端からロックしよう。

**●タイステージ要注意敵機**

道中のチェックポイントでも若干触れたが、このステージで注意すべき敵は2種類。

**①マングスタ**

機首の尖ったヘリのマングスタは、3機ずつ編隊を組んで登場する。小型ヘリにしては耐久力が高く、一度に複数編隊で出現すると、画面中弾だらけになってしまうので、きちんと対処すること。

基本的には、画面端寄りのマングスタにロックし、中央に向かって順番に倒していくと、端に追い詰められる危険が少ない。この倒し方はぜひマスターしておこう。

**②チヌーク**

輸送機のようにも見える大型ヘリ。たいした攻撃はしてこないものの、その堅さと大きさが曲者。ザコを撃とうとしたつもりが、チヌークにロックを取られてうまく狙えなかったり、壁の役目を果たしたりするため、早目に集中砲火を浴びせるか、無視してザコ撃ちに集中するかを決めておくしかない。







**●スカイハンサの攻撃**

タイステージのボスは、大型ヘリのスカイハンサ。さすがに元はアジアコースの1面ボスだけあって、攻撃も最初のうちはわかりやすく、攻撃パターンを知らなくても、よく見て避ければ特に問題ないはずだ。

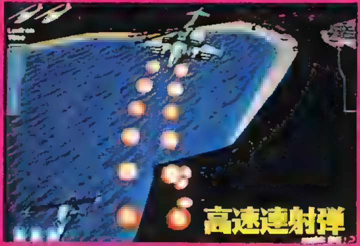
しかし、ボスが中破してからの攻撃には要注意。大きく攻撃パターンが変わることはないものの、弾速が上がっているため、回避がやや難しくなる。そこで、注意すべき攻撃を2つほど説明しよう。

**①高速連射弾**

高速弾連射は、弾速が非常に速いが、パターンを覚えていれば回避は容易。要はボスの正面に位置しなければいいのだ。この弾は正面に向かって撃ってくるため、自機を端に追い詰めるように角度を補正してくるが、回頭速度は遅いため、徐々に移動すればいいだろう。

**②10WAY×9+狙い弾**

この弾幕は、10WAYを見るのではなく、自機を狙う赤い弾を見るようにすると、容易に避けられるようになる。



[illegible]

## ステージボス:スカイハンサについて

**●スカイハンサとの戦闘**

実際にスカイハンサと戦うときには、何も考えずに回って弾を避け続けるようにすればよい。途中でボスが下へと降りてきた際には、ボスの下をグルリと回ってしまおう。

ただし、途中でボスが中破したら要注意。この後もボスの正面に位置し続けると、前述の高速弾が避けきれないので、ボスが中破したら、ボス正面から離れるようにした位置にいるようにすること。

きちんと撃ち込んでいれば、1回目の高速弾連射の直後にはボスを倒せているだろう。

**●ザコとの戦闘**

ボス戦における、初級コースとエキスパートコースとの最大の違いは、ボス戦途中で出現するザコのさばきにくさである。このとき出現するザコも、各面まちまちなので、必ずアドリブが絡んだ弾避けが要求される。

スカイハンサはさほど厳しい弾避けがないので、ザコは無視して戦っても勝てるだろうが、それでも高速弾を連射しているときにザコが現れると厳しい。こういったときには、おとなしくボムを使っておこう。

もしも、毎回ここでザコが現れてしまうという人は、ボスを中破させるタイミングをずらしてみよう。ボスとの戦闘中に現れるザコは、戦闘を開始してから一定時間で出現しているようなので、ボスを中破させるタイミングをずらすことによって、高速弾とザコ出現のタイミングがずれ、嫌なタイミングで出現するのを防ぐことができる。

このゲームのボスは、中破後に必ず厳しい攻撃をしてくるので、中破タイミングずらしのテクニックは、スカイハンサのみならず、どのボスと戦うときにも有効に活用できる。パターン作成に詰まったら、思い出してみよう。



10WAYに惑わされず、自機を狙う弾を見ていると避けやすい。


こうなってしまったら仕方ない。おとなしくボムを使っておこう。

## 香港ステージ(アジアコース2面)道中について

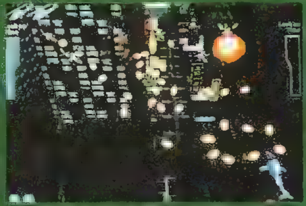
初級アジアコースの2面に相当する香港ステージは、埠頭から市街地へと進入し、その後、万里の長城(?)へと進んでいくコースである。

このコースで新しく登場する敵機は、白い大型ヘリのスーパースタリオン。大型ヘリだけあって耐久力はあるものの、スタリオン自体の攻撃は、遅い赤弾を1WAY、2WAYと繰り返すだけなので、さほど恐れる必要はない。むしろ、同時に出現するザコに気をつけよう。




1WAY、2WAYを繰り返すだけの動きだが、耐久力は高い。

香港ステージは、対処を覚えておかないと、あっというまにやられてしまう場所が多いので、そういった場所を説明しておこう。



端に避けるとこうなってしまう。できるだけ画面中央で戦おう。

**①市街地A-10地帯**

市街地に上陸すると、すぐに大型戦闘機のA-10が、炸裂する木箱を落としてくる。この木箱は3WAYに分裂し、自機を狙ってくるうえに、前方からはマングスタが6機出現するため、非常に難しい。通常、マングスタ編隊は画面外側から破壊していくのがセオリーだが、この場所で外側から破壊していくと、弾に追い詰められてしまうので、画面中央寄りから外に向かって数を減らしつつ、木箱の弾を避けていくしかない。慣れないうちはボムを使おう。

**②スタリオン+ザコ地帯**

市街地を抜けると、すぐに前述のスーパースタリオンが登場する。先ほども述べたように、スタリオンよりもザコを優先して狙うようにしないと、画面中の弾数が増えてしまうので注意しよう。

**③ボス直前**

万里の長城が見えてくると、マングスタ3機と大量のザコが出現する。このマングスタ編隊は、画面全体に広がるが、ここは基本通り、外のマングスタから倒すようにすること。




香港ステージのボス・ワンフーは、万里の長城を走る巨大戦車である。このボスの武装は、いたるところに取り付けられた11門の砲台で、プレイヤーは1つ1つ、この砲台を破壊していくことになる。

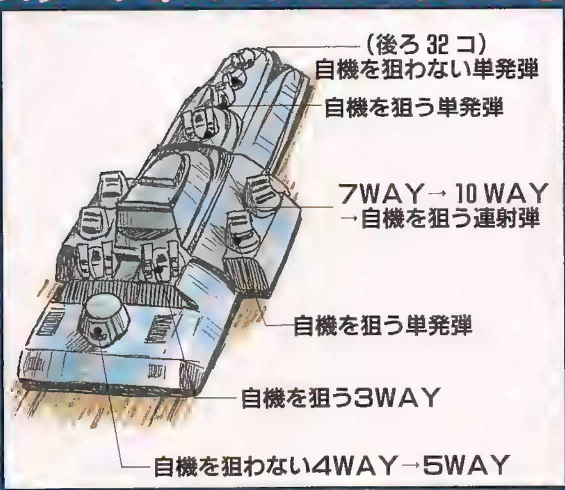
まずは、右下のイラストに注目してほしい。ワンフーが登場すると、自機は正面の主砲と向かい合うことになる。その後、次第にボスの右側へと回り込み、最終的にワンフーの艦橋部分か、後部の砲台Ⓐを破壊すればステージクリアとなる。

ワンフーの攻撃は、特に癖のあるものはなく、各砲台も自機を狙う遅い赤弾を撃ってくるだけだが、ワンフー後部に回り込み、他を破壊して砲台Ⓐだけを残してしまうと発狂し、高速連射弾を撃つようになる。よって、ステージクリアだけが目的ならば、砲台Ⓐの他にいくつか砲台を残しつつ、砲台Ⓐに撃ち込むようにすれば簡単だ。



砲台Ⓐだけを残してしまうとこうなる。他に砲台を残しておこう。

## ステージボス:ワンフーについて



SHINSEISHA GAMEST MOOK NEW LINE UP

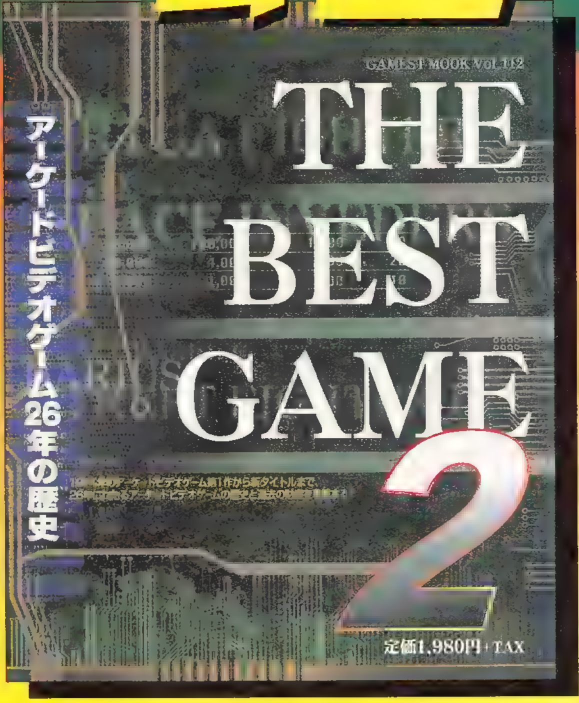
アーケードビデオゲーマー必須アイテム

# ザ・ベストゲーム2



龍虎の拳　© SNK 1992

アーケードビデオゲームの進化がわかる！　自信ある一冊！　アンケート結果に基づく「読者がえらぶベストゲーム」やゲーメストが選んだ200タイトル以上もの名作・秀作・天才的ゲームを解説。そして3000タイトル以上のアーケードビデオゲームリスト、究極攻略まで、アーケードビデオゲームに関するあらゆることを掲載。




**好評発売中!!**　本体価格 1980円+税

## ゲーメストビデオ



© SNK1995.1996.1997

### VOL.41 極まったテクを、君に伝授！

## ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

これこそKOF'97の集大成！
あらゆる要素がギッチギチに詰まった115分！
特に連続技集とエンディング集は保存価値大有り！

価格 6,500円（税別）　収録時間 115分　商品番号 GV-41

### VOL.39 君にも見える、6億点の世界

## 怒首領蜂

C-TYPEの全一プレイを完全収録！見やすい画面レイアウトで分かりやすさ倍増！シューターな君は絶対GET！約束だ！

価格 5,800円（税別）　収録時間 60分　商品番号 GV-39



© ATLUS / CAVE 1995.1996.1997



SHINSEISHA
GAMEST MOOK
NEW LINE UP

鉄拳シリーズの美麗なCGが
あなたの手元で鮮やかによみがえる!!
期待の鉄拳CG集
「デジタルイメージコレクション」
CD-ROM付きで登場!!

GAMEST MOOK

# 鉄拳 DIGITAL IMAGE COLLECTION

1998年 1月23日発売予定　価格未定





---

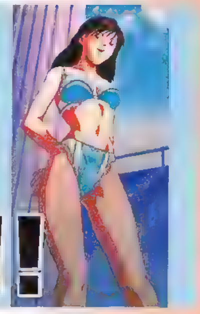


ゲーメストコレクション

あの子たちに
会・え・る…



バレンタインデー
2月14日
発売!!!



## スーパーリアル麻雀 トレーディングカード

美少女ゲームの大人気シリーズ
ついにトレカに！

1パック10枚入り　330円（税別）

※イラストは開発中のものです。実際の商品とは異なります。

PⅦムック発売決定!!

---

緊急告知！

## JCFに、ゲーメストブース出展決定！

JCF（ジャパンカードフェスティバル）とは？…日本のトレーディングカードの発売元が一同に会し、今回初めて行われる、トレーディングカードのお祭り。このJCFに、ゲーメストも出展が決定。当日はSNKトレカの交換会や、話題の新作トレカ（スーパーリアル麻雀）発表、そしてトレカケースの発売等盛りだくさん！さらに、アンケートに答えていただいたお客様全員に、「SNKトレカ会場限定カード」の配布も決定！みんな必ず来てくれよ！

**日程** 1998年1月25日（日）　**場所** 東京ビックサイト・西3ホール　**備考** 98ワンダーフェスティバルと共同開催



色
覇王丸
ナコルル
ガルフォード
リムルル
牙神幻十郎
橘右京
新生 サムライスピリッツ、見参。
©SNK
侍魂
SAMURAI SPIRITS
HYPER NEOGEO 64
画面はすべて開発中のものです。あらかじめご了承下さい。
HYPER NEOGEO64はSNKの商標です。
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市江の木町1-6◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110「AM9:00～PM5:00」※電話番号はお間違えなく。
SNK Home Page URL. http://www.neogeo.co.jp



The Future Is Now
SNK
剣に生きた時代でした。
幕末浪漫
月華の剣士™
©SNK 1997
The Real Blade Battle goes on.
幕末動乱の舞台裏に、誰にも語られなかった物語があった。
「幕末浪漫　月華の剣士」いま、ネオジオから。
NEOGEO
新製品
まずはアーケードから
NEOGEOはSNKの商標です。


CAPCOM SUPER HEROES
CAPCOM®
集結、カプコンヒーローズ!
懐かしのキャラも続々登場!
援護攻撃スペシャルパートナー
2人のキャラを同時操作!
超合体ヴァリアブルクロス
画面は開発中のものです。
CAPCOM
私達がいる!!
e'll take care of it.






**《私立ジャスティス学園》シークレットファイル取扱店** ●**プラサカプコン(野幌店)**〒069北海道江別市東野幌本町7-5【セリオ野幌2Fゲームコーナー】●**ビバ・サーカス(柏村店)**〒038-31青森県西津軽郡柏村大字稲盛幾世41【柏村ショッピングセンター内ゲームコーナー】●**ビバ・サーカス(本荘店)**〒015秋田県本荘市出戸町字岩淵下18【ジャスコ本荘店1Fゲームコーナー】●**カプコサーカス**〒950新潟県新潟市大形本町1-1716-1【ジャスコシティ新潟東内ゲームコーナー】●**カプコステーション(三条店)**〒955新潟県三条市須頃3-58【コメリ三条店内ゲームコーナー】●**マジカルカプコ(三条店)**〒955新潟県三条市本町3-7-6【まるよし本店5Fゲームコーナー】●**カプコステーション(十日町店)**〒948新潟県十日町市大字山本字谷内836【シルクモール内ゲームコーナー】●**メルヘンランド(見附店)**〒954新潟県見附市学校町1-615-1【ライオンドー見附店1Fゲームコーナー】●**メルヘンランド(白根店)**〒950-12新潟県白根市字白根2793【ライオンドー白根店2Fゲームコーナー】●**マジカルカプコ(佐和田店)**〒952-13新潟県佐渡郡佐和田町長木字腰前783【ホームセンタームサシ佐和田店内ゲームコーナー】●**プラサカプコン(黒埼店)**〒950-11新潟県西蒲原郡黒埼町山田428-2【黒埼ショッピングセンター内】●**メルヘンランド(分水店)**〒959-01新潟県西蒲原郡分水町大字笈ヶ島4978-1【分水パコ1Fゲームコーナー】●**メルヘンランド(十日町店)**〒948新潟県十日町市旭町【ライオンドー十日町店1Fゲームコーナー】●**マジカルカプコ(取手店)**〒302茨城県取手市取手2-8-8【取手赤羽ビル1F】●**メルヘンランド(岡部店)**〒321栃木県塩谷郡藤原町大字大原1402【ホテルニュー岡部内ゲームコーナー】●**メルヘンランド(会津店)**〒965福島県会津若松市中町4-36【ライオンドー本店4Fゲームコーナー】●**ビバ・サーカス(船引店)**〒979-43福島県田村郡船引町字原田14【船引パーク内ゲームコーナー】●**メルヘンランド(ホテル東急店)**〒279千葉県浦安市舞浜1-7【東京ベイホテル東急3Fゲームコーナー】●**プレイタウン(サンルート店)**〒279千葉県浦安市舞浜1-6【サンルートプラザ東京1Fゲームコーナー】●**ビバ・サーカス(茂原店)**〒297千葉県茂原市高師1735【茂原ショッピングプラザアスモ2Fゲームコーナー】

株式会社カプコン®

＜AM事業本部＞
●本　社／〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-0266 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）

＜カプコンソフト情報＞
大阪／(06)946-6659　東京／(03)3340-0718　札幌／(011)281-8834
仙台／(022)214-6040　名古屋／(052)571-0493　広島／(082)223-3339
松山／(089)934-8786　福岡／(092)441-1991

※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

ゲーメスト

February 1998 1.30/2.15

No.212


平成10年2月15日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第13巻第3号通巻212号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26☎03(3293)9321

特別定価560円 本体533円 送料140円





雑誌22443-2/15 ©SHINSEISHA 1997 Printed in Japan T1122443020564